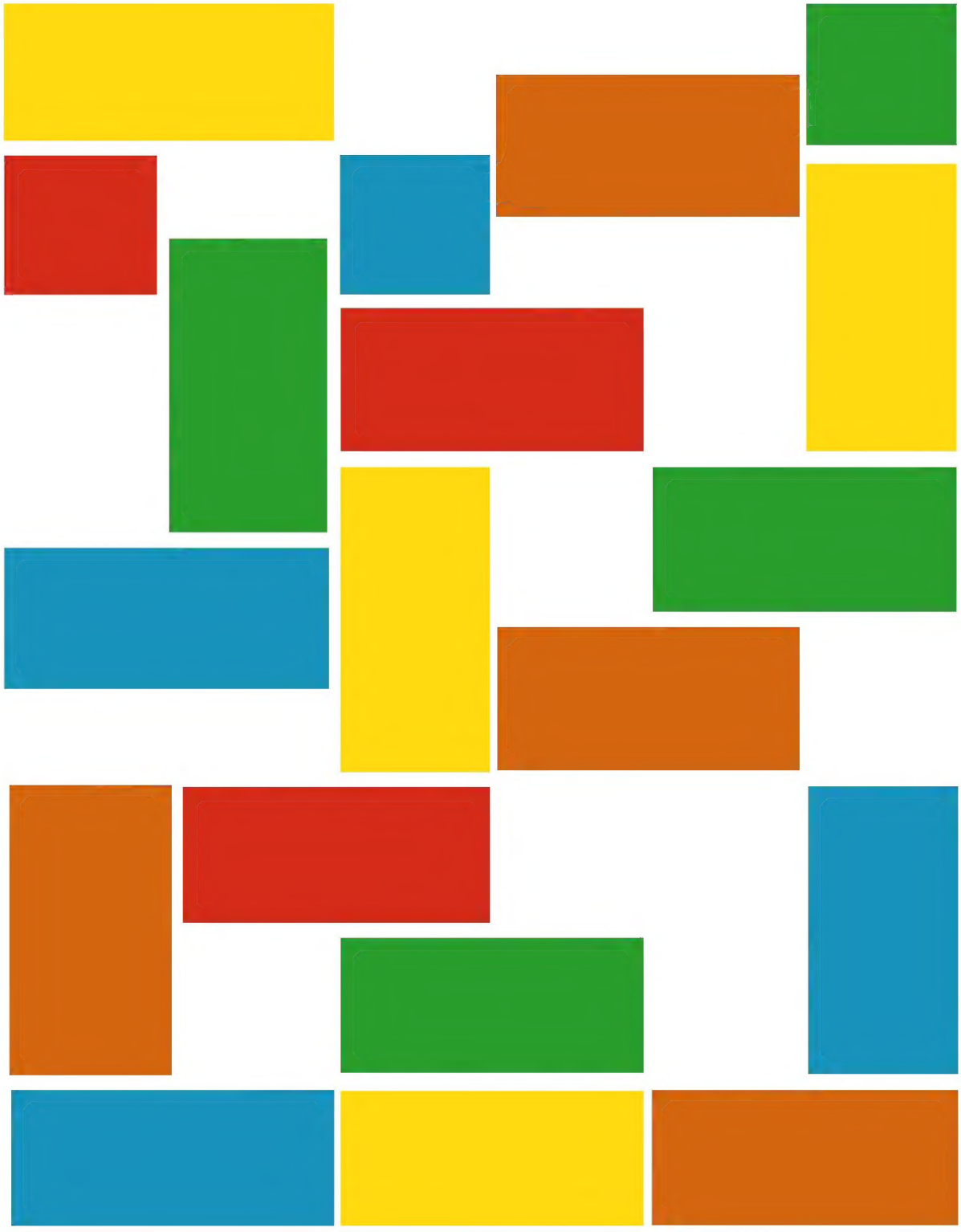


JUNIO DE 2023

20

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

JUNIO DE 2023
20
CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)
Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDICIÓN

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

SECRETARÍA EDITORIAL

Anna Marta Marini (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)
Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)
Esther Claudio (University of California in Los Angeles)
Enrique del Rey Cabero (Universidad de Alcalá)
Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Maquetación & Diseño Anna Marta Marini
Corrección Sofía Díaz

El Comité Editorial

JUNIO DE 2023
20
CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

COMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)
Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)
Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Julio Andrés Gracia Lana (Universidad de Zaragoza)
Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)
Óscar Gual Boronat (Universitat de València)
Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)
Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)
Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València)
Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)
Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

CuCo, Cuadernos de cómic llega a su vigésimo número, y con él llega el décimo aniversario de esta revista que nació en 2013, como un proyecto independiente, fruto de la iniciativa de Octavio Beares y Gerardo Vilches. El objetivo de la revista era, en sus comienzos, constituirse en espacio para la publicación de estudios y ensayos centrados en el cómic, sobre todo pensando en los jóvenes investigadores que entonces no tenían tantos lugares donde publicar sus trabajos. Durante los primeros años, centramos nuestros esfuerzos en afianzar el proyecto y dotarlo de todos los elementos que caracterizan a las revistas académicas: la constitución de un comité científico, la implantación de la revisión de pares ciegos de los artículos, y la inclusión de la revista en diversas bases de datos e índices de calidad.

Han sido diez años de intenso trabajo, en los que hemos logrado no faltar nunca a la cita semestral, y en los que hemos publicado textos de varias decenas de personas que estudian el cómic desde sus diferentes campos. Personas de diferentes generaciones, consagradas o emergentes, y pertenecientes a diferentes nacionalidad: ha sido gracias a su confianza como *CuCo, Cuadernos de cómic* ha podido progresar y ser parte, además, del gran crecimiento que los estudios sobre cómic han experimentado. En España, se han leído decenas de tesis doctorales, se han creado hasta cuatro cátedras universitarias con el cómic como centro y se han celebrado numerosos congresos, seminarios y jornadas. Pese a todo el camino que queda por recorrer, se ha conseguido normalizar el cómic como objeto de estudio científico, y nos hace muy felices haber sido parte de ello.

En 2021, la revista da uno de sus pasos más importantes, al ser publicada, a partir del n.º 17, por la Editorial Universidad de Alcalá, primero bajo el patrocinio del Instituto Franklin y posteriormente bajo el paraguas de la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic. Con este importante cambió se unieron al equipo Francisco Sáez de Adana, como codirector, y Anna Marta Marini como secretaria, y se constituyó un comité editorial internacional conformado por Roberto Bartual, Enrique del Rey, Viviane Alary, Esther Claudio y Laura Vazquez.

No queremos terminar este editorial sin dar las gracias a todas las personas que han publicado en *CuCo, Cuadernos de cómic* en estos diez años, a los revisores que tan generosamente ofrecen su tiempo, a toda la gente que apoyó la revista económicamente durante la etapa independiente, en la que se financiaba mediante micro mecenazgo, y muy especialmente a José Martínez Zárate, responsable del diseño y maquetación de la revista del n.º 2 al n.º 19.

Este vigésimo número, lleno de contenidos variados e interesantes, es buena prueba de la vitalidad de la revista, que intentaremos que siga avanzando en este difícil camino, alcanzando logros y mejorando su calidad en el futuro, con ayuda de todos vosotros.

El Comité Editorial

ÍNDICE

CuCoEstudio

La Bruja Escarlata y la manipulación de la ficción en el Universo Marvel. De la suspensión de la incredulidad a la desaparición del relato
Matías López-Iglesias y Santiago Bellido-Blanco ____ 7

Cómic de exposición en Colombia: del papel impreso a la pared
Juan Alberto Conde Aldana y Diana Paola Gil Guzmán ____ 29

Remunerados, sindicalizados y en busca de la estabilidad: la experiencia del suplemento «Historietas Nacionales» de Télam
Demian German Urdin ____ 53

Un análisis del cómic ensayístico feminista a través de la obra *El Fruto Prohibido*, de Liv Strömquist
Teresa Ferreiro Peleteiro ____ 72

El ecologismo protesta contra Industrias Stark
Andrea Hormaechea Ocaña ____ 101

Moctezuma II en La caída de Tenochtitlan
Emmanuel Román Espinosa Lucas ____ 119

CuCoEnsayo

Bauhaus, arquitectura y modernidad en la novela gráfica: sobre el diseño de una ciudad balnearia en *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata*
Laura Vazquez ____ 142

CuCoEntrevista

Entrevista con Álvaro Pons
Por Lucas Berone y Sebastián Gago ____ 158

CuCoCrítica

Cómic e literatura
Antía Armada-González ____ 176

Lone Heroes and the Myth of the American West in Comic Books, 1945-1962 y *The Comic Book Westerns. New Perspectives on a Global Genre*
Francisco Sáez de Adana ____ 182

CuCoEstudio

La Bruja Escarlata y la manipulación de la ficción en el Universo Marvel.

De la suspensión de la incredulidad a la desaparición del relato

The Scarlet Witch and the manipulation of fiction in the Marvel Universe.

From the suspension of disbelief to the disappearance of the story

MATÍAS LÓPEZ-IGLESIAS

Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) Instituto Politécnico de Bragança (IPB)

SANTIAGO BELLIDO-BLANCO

Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC)

Matías López Iglesias es profesor de la Universidad Europea Miguel de Cervantes desde el 2006 y Profesor visitante de la Escola Superior de Comunicação del Instituto Politécnico de Bragança desde el 2022. Imparte clases de Teoría de la Imagen, Estética Digital, Diseño Gráfico, Técnicas de infografía y animación y videojuegos. Es Licenciado en Publicidad y RR.PP. por la Universidad Complutense de Madrid (2002), European Animation Master en la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V. (2002) y Doctor en Comunicación por la Universidad de Valladolid (2011).

Santiago Bellido Blanco es arquitecto y profesor de Expresión Gráfica y Movimientos Artísticos Contemporáneos en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Desarrolla su carrera como ilustrador y pintor con publicaciones que incluyen libros propios sobre representación y dibujo, ilustración de cuentos y otras formas narrativas o cómics divulgativos. Ha expuesto su obra artística en lugares como el Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español de Valladolid. Colabora como conferenciante con varias universidades y participa periódicamente en eventos y salones de cómic.

Fecha de recepción: 22 de diciembre de 2022

Fecha de aceptación definitiva: 25 de marzo de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2085

Resumen

La suspensión de la incredulidad ha formado parte del proceso cognitivo de la narrativa desde el cómic hasta las actuales sagas cinematográficas y series televisivas. Pero el establecimiento de una relación empática entre el personaje de ficción y el lector-espectador se ve desvirtuada cuando el primero es excluido de una evolución que lo someta a cambios. Últimamente, los universos cinematográficos de Marvel y DC se han aprovechado de la condición icónica de determinados personajes provocan la inmovilidad de sus personajes al desplazarse sus propuestas evolutivas a formatos alternativos respecto de los principales sin que hubiera posibilidad de continuidad. Para ello, estos emporios audiovisuales ofrecen al público una infinidad de versiones de personajes icónicos y recurren al concepto de los *multiversos*. En ese entorno ficcional adulterado, encontramos el personaje de La Bruja Escarlata en la serie *Wandavision* y en la que se reclama la intervención sobre la continuidad consensuada como una forma de recuperar las repercusiones en la narrativa de ficción.

Palabras clave: Cómic, Producción televisiva, Industria cinematográfica, Literatura de ficción, Comunicación.

Abstract

Suspension of disbelief has been part of the cognitive process of narrative from comic books to current film sagas and television series. But the establishment of an empathetic relationship between the fictional character and the reader-viewer is distorted when the former has been denied the possibility of change through a process of evolution. Lately, the Marvel and DC cinematic universes have taken advantage of the iconic status of certain characters: they provoke the immobility of their characters, as their evolutionary proposals move to alternative formats to the main ones without the possibility of continuity. To this end, these audiovisual emporiums offer the public an infinite number of versions of iconic characters, resorting to the concept of multiverses. In this distorted fictional environment, we can find the character of The Scarlet Witch in the Wandavision TV series, claiming an involvement on the consensual continuity as a way to recover the repercussions in the fictional narrative.

Key Words: Comic, Television production, Film industry, Fiction, Communication.

Cita bibliográfica

LÓPEZ-IGLESIAS, M. y BELLIDO-BLANCO, S. «La Bruja Escarlata y la manipulación de la ficción en el Universo Marvel. De la suspensión de la incredulidad a la desaparición del relato», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 20 (2023), pp. 7-28.

Introducción. El universo transmedia de Marvel. Del cómic al cine

Wanda y Visión en el Universo Cinematográfico de Marvel

La serie televisiva *Wandavision*[1] construye su nombre invirtiendo el orden del título de los dos volúmenes del cómic original de Marvel: *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*[2] y *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*.[3] De esta manera, forma una palabra compuesta que remite a los eslóganes publicitarios utilizados en los avances cinematográficos de la época pop de mediados del siglo XX, lo que tiene mucho que ver con el planteamiento de la propia serie. La historia de ambos superhéroes se remonta a los años 60 del siglo XX y los cientos de historias en los que han participado han construido una historia compleja que han servido de inspiración para la serie solo de manera parcial. De hecho, los lectores notarán mucho más las diferencias que las similitudes, ya que todo el Universo Cinematográfico de Marvel, conocido por las siglas UCM, funciona como una realidad alternativa que permite sintetizar tramas complejas y presentar a los personajes de una forma adecuada al público actual, por su simplificación y por su adhesión a formas de comportamiento contemporáneas.

De forma generalizada, el UCM desarrolla los personajes de Los Vengadores, *Avengers Vol. 1#1*,[4] a los que Wanda y Visión pertenecen, a través de varias películas cinematográficas[5,6] que presentan en su estructura y sus esquemas argumentales diferencias respecto a lo visto previamente en los cómics de estos personajes. Las películas han servido para incrementar la difusión de personajes consagrados como son, en este caso, Wanda Maximoff, alias La Bruja Escarlata, y La Visión. Sus orígenes en el medio impreso son diferentes, pero ambos convergen en el cómic de *Avengers* y forman en él una relación de pareja que permite su tratamiento conjunto a lo largo de la propia colección y de diversas miniseries, antes de ser redefinidos en el UCM. Con una evolución muy marcada y desarrollada a lo largo de varias décadas, no contaban con la fama de otros personajes icónicos de la empresa como Spiderman, Hulk o el Capitán América. Sin embargo, su aparición en varias películas del UCM ha propiciado su relanzamiento y la adquisición de un carácter que ha permitido que desarrollen una serie propia en el medio televisivo: *Wandavision*. Si bien Wanda y Visión no han alcanzado, por el momento, la fama de otros personajes con los que se relacionan, las características especiales de su trasfondo nos permiten situarlos como un hito en el discurso narrativo de la ficción superheroica.[7] De hecho, esta condición

[1] SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Wandavision*, [serie de televisión]. EE. UU., Marvel, 2021.

[2] MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1982.

[3] ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics. 1985 –1986.

[4] LEE, S. y KIRBY, J. *Avengers Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 1963–2018.

[5] TAYLOR, J. C. «Reading the Marvel Cinematic Universe: *The Avengers'* Intertextual Aesthetic», en *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, vol. 60, n.º 3 (2021), pp. 129-156. Disponible en https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030

[6] ARCONES, J. «El orden cronológico de las películas y series del universo cinematográfico Marvel, explicado», en *Fotogramas*, 31 de mayo de 2023. Disponible en https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26616757/orden-peliculas-marvel-vengadores-4

[7] GORDON, I. *Superman: The Persistence of an American Icon*. EE.UU., Rutgers University Press, 2017.

anicónica los dota de una versatilidad que posibilita una dinámica narrativa que otros personajes han perdido.

¿Qué supone que un personaje alcance el estatus de icono popular, en este caso, *transmedia*? Tras construido un personaje icónico,[8] la ficción permite situarlo en un entorno alternativo sin solución de continuidad, de manera que las condiciones vitales en que se encuentra en un determinado relato pueden verse alteradas en otro sin que por ello el personaje pierda coherencia y cuyas cualidades se han fijado anteriormente.[9,10] Así, no nos sorprende ver a Mickey como aprendiz de mago en la película *Fantasía*[11] o como sastre en *El sastrecillo valiente*,[12] sin que ninguno de esos argumentos presente continuidad con otros.[13] Un personaje icónico se reescribe una vez tras otra con la complicidad del lector-espectador sin menoscabo de su realidad fundamental,[14] que se basa en una personalidad definida. Jorge Luis Borges señala que la esencia del *storytelling* radica en la degeneración del personaje.[15] En este sentido, la ausencia de degeneración, «la continuidad sin evolución», nos remite a la interrupción del discurso narrativo y la desaparición de la situación de suspensión de la incredulidad. El espectador se adentra, de la mano de los personajes icónicos, en juegos argumentales asumidos por ambas partes que no persiguen el desarrollo del personaje.

Este recurso se utiliza libremente en todo tipo de *cartoons*[16] destinados a un público infantil en forma de documentos de consumo instantáneo independientes argumentalmente entre sí. Personajes similares se encuentran en productos destinados a un público general desde los primeros tiempos del cinematógrafo.[17]Así, en el cine mudo la iconicidad de los personajes interpretados por Charlie Chaplin o Buster Keaton permitió su uso libremente en largometrajes diferentes sin necesidad de interrelacionar el trasfondo, sin que hubiera diferencias sustanciales en el

[8] PAGELLO, F. «The "origin story" is the only story: Seriality and temporality in superhero fiction from comics to post-television», en *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 34, n.º 8 (2017), pp. 725-745. Disponible en https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1347864

[9] MURRAY, S. «Materializing adaptation theory: The adaptation industry», en *Literature/Film Quarterly*, vol. 36, n.º 1 (2008), pp. 4-20. Disponible en https://www.jstor.org/stable/43797393

[10] LEITCH, T. (ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies*. EE.UU., Oxford University Press, 2017.

[11] DISNEY, W. y SHARPSTEEN, B. (productores). *Fantasía* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1940.

[12] ROBERTS, B. y GILLET, B. (dirs.). *Brave Little Tailor* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1938.

[13] KALITAN, D. «In search of the Sorcerer's Apprentice: between Lucian and Walt Disney», en *The Journal of Education, Culture, and Society,* vol. 3, n.º 1 (2012), pp. 94-101. Disponible en https://doi.org/10.15503/jecs20121.94.102

[14] ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. «¿Otra manera de contar historias?», en *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual. Flujos de la imagen. ASRI,* n.º 18 (2020), pp. 1-2. Disponible en https://www.eumed.net/rev/asri/18/index.htm

[15] BORGES, J. L. «El arte de contar historias», en *Literatura Comparada: Arte poética.* Barcelona, Editorial Crítica, 2001, pp. 61-74.

[16] DIXON, W. W. y GRAHAM, R. «The Marvel Universe», en DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *A Brief History of Comic Book Movies.* S.l., Palgrave Macmillan, 2017, pp. 29-45.

[17] PRICE, L. «Fanning Flames: A Review of *The Adoring Audience*», en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship,* vol. 3, n.º 1-8 (2013), pp. 1-3. Disponible en https://www.comicsgrid.com/article/3498/galley/5327/download/

comportamiento o en el aspecto de los personajes.[18] La condición necesaria para esta traslación de entornos es que el personaje utilizado mantenga sus características principales y siga siendo reconocible para el público en diferentes situaciones,[19] para lo cual debe alcanzar un estado de popularidad determinado.[20]

Evolución de los personajes en el cómic

Esta situación de popularidad en la industria del cómic y, concretamente, la del cómic americano de superhéroes de las editoriales DC y Marvel[21] se ha alcanzado hace varias décadas.[22] La vinculación de ambos universos ficticios, cuyas editoriales producen cómics generalmente independientes entre sí, ha alcanzado cotas extraordinarias tras su vinculación con las industrias de Warner Bros. y Disney, respectivamente. Sin que la popularidad de sus personajes se deba únicamente a esta circunstancia, sí que es cierto que determinados protagonistas ostentaban ya la iconicidad necesaria para permitir sobre ellos el juego de discontinuidades en la coherencia mencionado anteriormente. Por parte de DC, Superman o Batman, los más antiguos, han conocido numerosas versiones y reescrituras. En Marvel,[23] personajes como Spiderman, Capitán América o Hulk ostentan ya también niveles similares de popularidad.

Si bien desde un primer momento, próximo a la década de los años 30 del siglo XX, las colecciones de los diferentes superhéroes seguían argumentos lineales en los que se producía poca o nula evolución, ese proceso empieza a hacerse más patente con la llegada de los personajes de Marvel. El ejemplo paradigmático es el caso de Spiderman que pasa de ser un adolescente estudiante de secundaria a estudiar en la universidad, conseguir un trabajo, graduarse, entrar en la institución como becario e, incluso, llega a casarse con uno de los personajes secundarios y cambia su condición civil.[24] Estas situaciones de evolución natural corren el riesgo, sin embargo, de no ser acompañadas por la evolución de los lectores-espectadores, con la consiguiente pérdida de popularidad o credibilidad de los personajes.[25] En el caso de Spiderman, en concreto, la editorial se ocupó más delante de proveer una explicación para despojarlo de su condición de marido y padre e, incluso, lo ha infantilizado progresivamente para acercarlo a públicos más jóvenes

[18] GEHRING, W. «Charlie Chaplin & Buster Keaton, Comic Antihero Extremes during the 1920s», en *SCIO: Revista de Filosofía*, n.º 13 (2017), pp. 77-96. Disponible en https://revistas.ucv.es/index.php/scio/article/view/536/515

[19] MURRAY, S. *Op. cit.*, s.p.

[20] ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. *Op. cit.*, s.p.

[21] MCENIRY, M. J., PEASLEE, R. M. y WEINER, R. G. (eds.). *Marvel comics into film: Essays on adaptations since the 1940s*. EE.UU., McFarland & Company, 2016.

[22] PAGELLO, F. O*p. cit.*, s.p.

[23] DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *Op. cit.*, s.p.

[24] AHRENS, J. y METELING, A. (eds.) *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2010.

[25] MARAZI, K. «Superhero or vigilante? A matter of perspective and brand management», en *European Journal of American Culture*, vol. 34, n. º 1 (2015), pp. 67-82. Disponible en https://doi.org/10.1386/ejac.34.1.67_1

y recuperar su condición icónica. Esta acusada inmovilización de los personajes es especialmente perceptible en aquellos más famosos.

Este juego de relectura se convirtió en un recurso habitual, especialmente, cuando ciertos argumentos postmodernos alcanzaron los comics de superhéroes al aprovechar que la industria de los años 80 buscaba un público alternativo más adulto, susceptible de acceder a formatos más caros y con planteamientos diferentes. Fue la época del aumento de las novelas gráficas en forma de cómics especiales, con argumentos distintivos, mejor calidad del papel y de la encuadernación y, por tanto, con un mayor precio.[26] Estas publicaciones permitían tomar personajes conocidos y explicar sobre ellos historias especiales que no necesitaban de la continuidad de las series regulares, lo que daba la posibilidad de explorar otros aspectos o ambientaciones. Es bajo estas circunstancias cuando se producen las versiones alternativas de determinados héroes, como Batman, en ambientaciones victorianas, futuristas o deliberadamente adultas.[27] Hay determinadas propuestas, como el Batman de Miller, que llegan a ser tan coherentes con la evolución del personaje que resultan más convincentes para el lector que las series continuas regulares.

Si bien esta situación creativa resultaba tremendamente fértil, también extraía de las colecciones originales la necesidad de hacer evolucionar al personaje, ya que toda la experimentación se situaba en esos universos alternativos[28] donde podía verse envejecer a personajes consagrados, resucitar a los muertos o alterar sus relaciones o filiaciones.[29]

Bajo este recurso, en las últimas cuatro décadas se ha podido observar la eclosión descontrolada del argumento basado en los mundos alternativos frente a la continuidad reconocida. Ya en 1985, la editorial DC intentaba aclarar la situación real de sus personajes al establecer un modelo en el que se eliminaban las discontinuidades y multiplicidades de esos otros mundos posibles a través de la miniserie *Crisis de las tierras infinitas.*[30] 30 años más tarde, Marvel realizará una operación similar en *Secret Wars,*[31] que pretendía unificar criterios, eliminar duplicidades y sentar las bases para un estatus más ordenado. Ambas iniciativas han demostrado su utilidad por un tiempo determinado, antes de que los guionistas recurriesen nuevamente a los universos paralelos para acceder a versiones diferentes de los personajes originales que interactuaban con los clásicos.

[26] PAGELLO, F. *Op. cit.*, s.p.

[27] EMERSON, D. L. «Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain, by Mark Scroggins, and The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock, by Jeff Gardiner», en *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature,* vol. 39, n.º 1 (2020). Disponible en https://dc.swosu.edu/mythlore/vol39/iss1/16

[28] WERSHLER, D. y SINERVO, K. A. «Marvel and the Form of Motion Comics», YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe.* S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 187-206. Disponible en https://doi.org/10.7560/312490-008

[29] MÉON, J. M. «Sons and Grandsons of Origins: Narrative Memory in Marvel Superhero Comics», en AHMED, M. y CRUCIFIX, B. (eds.). *Comics Memory.* S.l., Palgrave Macmillan, 2018, pp. 189-209.

[30] WOLFMAN, M. y PÉREZ, G. *Crisis on Infinite Earths.* EE.UU., DC Comics, 1985-1986.

[31] HICKMAN, J. y RIBIĆ, E. *Secret Wars Vol. 1.* EE.UU., Marvel Comics, 2015-2016.

Spiderman quizá sea el personaje que más variaciones ha recibido[32] y en el número 9 de la serie de cómics *Amazing Spider-Man Vol. 3*[33] se encuentra con versiones de sí mismo de raza negra, de nacionalidad británica, de sexo femenino, de configuración porcina, a su propia hija como heroína, a su antigua novia, con poderes cósmicos, etc. En el largometraje *Spider-Man: Into the Spider-Verse*[34] se le vincula a una red *multiversal* de personajes araña. Una condición trascendente similar se atribuye al personaje de Wanda, reconocida en *West Coast Avengers Vol. 1*[35] como «la esposa de Visión»,[36] que pasa a convertirse en «un ser del nexo» en *West Coast Avengers Vol. 2*[37] donde pertenece simultáneamente a todas las realidades y las conecta. Sin embargo, su papel es opuesto al que representaba Spiderman, ya que él multiplicaba su presencia con versiones diferentes en cada *multiverso,*[38] mientras que Wanda aparece de forma única y adquiere un significado constante frente a otros personajes que tienen versiones alternativas.

La mutación de los personajes de los cómics al medio cinematográfico

Algunas de las derivas creativas de los personajes originales han tenido lugar no ya por digresiones en los medios publicados tradicionales, sino por la aparición y auge de los universos cinematográficos vinculados a las distintas franquicias de superhéroes. En concreto, el llamado Universo Marvel al que pertenecen Wanda y Visión ha tenido su réplica en el Universo Cinemático de Marvel, en el que las necesidades de adaptación a los medios cinematográficos y televisivos han supuesto la revisión de argumentos, personajes e historias. De esta manera, los nuevos seguidores de los personajes se encuentran con contextos diferentes a los que conocían los seguidores de los cómics clásicos.[39] Estas revisiones incluyen la transformación de los personajes originales en cuestiones de edad, género, raza, etc.[40] al buscar su expansión hacia un público más universal y acorde a las exigencias actuales. En esta situación de continuas propuestas alternativas, la existencia de un Universo Cinemático de Marvel diferente del publicado en papel diluye su carácter trasgresor, ya que los seguidores de los personajes han aprendido a aceptar las versiones más o menos afortunadas de los clásicos.

---

[32] JUANDA, C.y TAHRUN, M. «Hero and Villain Representation in the "Spiderman" Movie by Sam Raimi», en Proceedings of the International Conference on Education Universitas PGRI Palembang (INCoEPP) (Online, January 2021). En línea, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, vol. 565 (2021) pp. 1193-1195. Disponible en https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.237

[33] SLOTT, D. y COIPEL, O. *Amazing Spider-Man Vol. 3*. EE.UU., Marvel Comics, 2015.

[34] PERSICHETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment y Pascal Pictures, 2018.

[35] STERN, R. y HALL, B. *West Coast Avengers Vol. 1*. EE. UU., Marvel Comics, 1984.

[36] THOMAS, R. y BUSCEMA, J. *The Avengers Vol. 1#57: Behold… The Vision!* EE.UU., Marvel Comics, 1968.

[37] ENGLEHART, S. y MILGROM, A. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1985-1994.

[38] MOORCOCK, M. *The eternal Champion*. Barcelona, Editorial Martínez Roca, 1985. Traducción de Hernán Sabaté.

[39] HAVARD, C. T., *et al.* «Using the Marvel Cinematic Universe to build a defined research line», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 30 (2019). Disponible en https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837

[40] FOX, S. T., *et al.* «Anticipating the ageing trajectories of superheroes in the Marvel cinematic universe», en *BMJ*, n.º 375 (2021). Disponible en https://doi.org/10.1136/bmj-2021-068001

Metodología

Chatman[41] señala que hay que analizar la psique del personaje, su evolución narrativa a lo largo de la historia. Es importante indicar que Wanda es un personaje poco o nada «plano»,[42] si bien si podemos calificarlo de «redondo»,[43] aunque son muchas las capas que la definen como personaje: los elementos discursivos, la apariencia, la expresión, el carácter, sus metas y motivaciones.[44] Si tomamos como base esta triple dimensión física, psicológica y sociológica,[45] podemos determinar la existencia de alguna relación *transmedia* entre la serie y el cómic.

Metodológicamente, se realizó un visionado comparativo del corpus impreso y audiovisual. Para cotejar la narrativa gráfica se recabó la información de *Marvel Database*[46], creada por iniciativa de Jamie Hari[47] y catalogada por expertos[48] en análisis de textos mediáticos como la segunda con más información dentro de su área, solo por detrás de Wookieepedia. Cabe señalar que este tipo de bases de datos son usadas en múltiples estudios, como los de Mittel[49] o Berenbaum,[50] entre otros. Para el análisis de la serie televisiva y otros medios cinematográficos se utilizó *Internet Movie Data Base,*[51] una base de datos ampliamente validada para este tipo de estudios por

[41] CHATMAN, S. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine.* Madrid, Taurus, 1990.

[42] FORSTER, E. M. *Aspectos de la novela.* Madrid, Debate, 1983.

[43] CASETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film.* Barcelona, Paidós, 1998.

[44] PÉREZ RUFÍ, J. P. «Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa fílmica», en *Razón y Palabra: Dinámica de la Cultura, la Ciudadanía y la Inclusión Social*, vol. 20, n.º 4-95 (2016), pp. 534-552. Disponible en http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685

[45] GALÁN FAJARDO, E. «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», en *Enlaces: revista del CES Felipe II,* n.º 7 (2007). Disponible en http://hdl.handle.net/10016/5554

[46] MARVEL DATABASE: *Marvel Database* [base de datos]. EE.UU., San Francisco Fandom Foundation, 2004. Disponible en https://marvel.fandom.com/

[47] PRICE, M. «Wiki profiles Marvel comic characters», en *The Oklahoman,* s.f. Disponible en https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/books/2007/06/15/wiki-profiles-marvel-comic-characters/61768454007/

[48] PRICE, L. *Op. cit.,* s.p.

[49] MITTELL, J. «Wikis and Participatory Fandom», en DELWICHE, A. y JACOBS HENDERSON, J. [eds.] *The Participatory Cultures Handbook.* S.l., Routledge, 2012, pp. 35-42.

[50] BERENBAUM, M. «The superposition principle», en *American Entomologist,* vol. 64, n.º 4 (2018), pp. 204-06. Disponible en https://doi.org/10.1093/ae/tmy058

[51] IMDB: *Internet Movie Data Base* [base de datos], Reino Unido, Amazon IMDb.com, Inc. 1990. Disponible en https://www.imdb.com/

autores como Rivas Romero,[52] Peralta,[53] Jung[54] o Keerthi Kumar.[55] El cómic y la serie se nutren de personajes propios y relacionados con otras series y tramas, lo que enriquece el universo Marvel en ambas manifestaciones. Por ello, el número de personajes principales, secundarios o esporádicos presentes en ambos medios es muy alto. En total, contamos 116 personajes en el cómic y 53 en la serie. Para la clasificación de los personajes se ha consultado a Márquez y Castillo[56] o Toledo y Sánchez.[57]

Resultados

Aspectos comunes entre la serie televisiva y el cómic

El cómic que mejor inspira la trama de la serie es la miniserie escrita por Steve Englehart e ilustrada por Richard Howell, *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2,*[58] formada por doce números publicados entre octubre de 1985 y septiembre de 1986, mientras que la versión televisiva, creada por Jac Schaeffer y dirigida por Matt Shakman,[59] consta de apenas nueve episodios. La serie televisiva *Wandavision* se inspira además en otras series de cómic: *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1.*,[60] los números creados por Byrne para *West Coast Avengers Vol. 2*[61] y *House of M. Vol. 1.*[62] En el análisis realizado se ha seguido la literatura científica que marca las pautas para este tipo de investigación.

[52] RIVAS ROMERO, M. Á. «IMDB, un recurso digital para almacenar las estrellas de la pantalla», en *Eviterna*, n.º 2 (especial) (2017), pp. 46-49. Disponible en http://dx.doi.org/10.24310/Eviternare.v0i0.8408

[53] PERALTA, V. *Extraction and integration of MovieLens and IMDb Data.* Francia, Université de Versailles: Laboratoire Prisme, 2007. Disponible en http://apmd.prism.uvsq.fr/Publications/Rapports/Extraction%20and%20Integration%20of%20MovieLens%20and%20IMDb%20Data_Veronika%20Peralta

[54] JUNG, J. J. «Attribute selection-based recommendation framework for short-head user group: An empirical study by MovieLens and IMDB», en *Expert Systems with Applications,* vol. 39, n.º 4 (2012), pp. 4049-4054. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.09.096

[55] KEERTHI KUMAR, H. M., HARISH, B. S., y DARSHAN, H. K. «Sentiment Analysis on IMDb Movie Reviews Using Hybrid Feature Extraction Method», en *International Journal of Interactive Multimedia & Artificial Intelligence,* vol. 5, n.º 5 (2019), pp. 109-114. Disponible en http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2018.12.005

[56] MÁRQUEZ, Z. y CASTILLO, J. «Herramienta observacional para el estudio de conductas violentas en un cómic audiovisual», en *Psicogente,* vol. 15, n.º 27 (2012), pp. 36-48. Disponible en http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1898

[57] TOLEDO, P. y SÁNCHEZ SEVILLA, J. «El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos?», en *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, n.º 15 (2000), pp. 175-183. Disponible en https://doi.org/10.3916/C15-2000-27

[58] ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Op. cit.*, s.p.

[59] SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Op cit.*

[60] MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Op. cit.*

[61] BYRNE, J. *West Coast Avengers Vol. 2.* EE. UU., Marvel Comics, 1989-1994.

[62] BENDIS, B. M. y COIPEL, O. *House of M. Vol. 1.* EE.UU., Marvel Comics, 2005.

Taxonomía de la serie de Wandavision

La serie televisiva *Wandavision*, de nueve episodios, aparece desgajada de los productos cinematográficos y televisivos para adoptar un nuevo formato.[63] Es un recurso equiparable al utilizado en las miniseries de cómic que anteceden a la serie. En sus capítulos iniciales, *Wandavision* versiona las comedias de situación o *sitcoms* estadounidenses[64] al hacer alusiones claras a series reales desarrolladas desde los años 60.[65] Las situaciones y ritmos, incluso el cromatismo, de *Wandavisión* copia los de esas series y dan a los episodios un carácter satírico y alegre, muy alejado del resto de los productos del UCM. En la serie, se presenta el matrimonio de Wanda y Visión integrado en una urbanización residencial en los años 50 y copia los esquemas cómicos y el estilo televisivo de la época como las risas enlatadas, los encuadres y escenarios, la publicidad e, incluso, el formato de pantalla. Estas incorporaciones, el espíritu cómico de la serie, la han convertido en un éxito inmediato entre los seguidores de los personajes. La serie evoluciona en los siguientes episodios para seguir, década a década, el estilo visual de otras series previas conocidas[66] y, poco a poco, van introduciéndose elementos que explican esta transformación. En los últimos episodios se descubre que Wanda, gracias a su poder mágico, ha creado una realidad localizada, una burbuja, que la obedece y en la que manipula las mentes, el aspecto y las actitudes de todos los habitantes de la zona contra su voluntad.

¿De dónde proviene esta situación? En los largometrajes de Los Vengadores, Wanda ha sufrido importantes traumas: ha visto morir a su hermano Pietro[67] y a su amante, el superhéroe Visión, al ser este último destruido, ya que se trata de un hombre sintético. Lo que encontramos en la serie contradice esa situación conocida por medio de los largometrajes del UCM. Aparentemente, no existe ninguna situación traumática y, por el contrario, Wanda disfruta de una vida tranquila en una población acogedora junto a su pareja Visión. Al final de la serie, se revela que la propia Wanda ha recreado al desmantelado Visión como un marido perfecto, mientras que el verdadero Visión será reconstruido por el gobierno en una versión alterada, más robótica y sin sentimientos: Visión Blanco.

[63] ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. *Op. cit.* s.p.

[64] BORT GUAL, I. *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas* [tesis doctoral]. Universitat Jaume I, 2012, p. 76. Disponible en http://hdl.handle.net/10803/81927

[65] CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Á. «La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas», en *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 46, n.º 24 (2019), pp. 111-128. Disponible en http://dx.doi.org/10.1387/zer.20386

[66] GRANDÍO PÉREZ, M. M. y DIEGO GONZÁLEZ, P. «La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas"», en *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, n.º 18 (2009), pp. 83-97. Disponible en http://hdl.handle.net/11441/68205

[67] *Idem.*

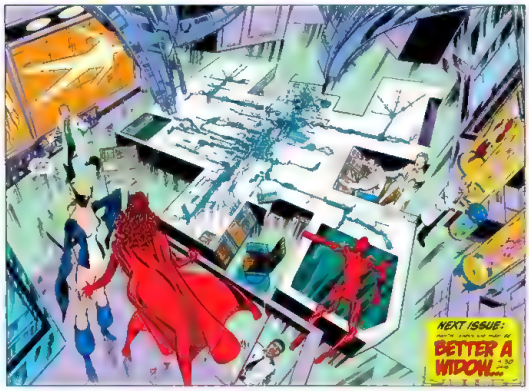


FIG. 1. Visión desmantelado por el gobierno, en *West Coast Avengers Vol.2* de BYRNE, J. n.º 43 (1989-1994), p. 21.

FIG. 2. Fotograma de la primera temporada de la serie *Wandavision*, episodio 8 «Previously On», de de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

Los primeros episodios de la serie pueden remitir al espectador al segundo volumen del cómic *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*[68] en el que la pareja intentaba llevar una vida tranquila entre sus vecinos del barrio, al alejarse de las habituales luchas de superhéroes. En esos cómics, la pareja se encontraba en una situación ideal con una relación feliz que desembocaba en la creación de una familia con el nacimiento de sus gemelos. Ese trasfondo ayuda a justificar el idílico entorno que se muestra en la serie, lo que hace que el espectador asuma el juego de irrealidad que se presenta como un giro de orientación en la producción televisiva y no como lo que se revelará que es realmente: una aberración localizada provocada por un personaje desquiciado. Los últimos episodios se vinculan directamente con la miniserie del cómic *House of M*[69] donde Wanda revela toda la capacidad de sus poderes para reformar el mundo y las mentes de quienes lo habitan de manera que la satisfaga.

Lecturas de la serie televisiva y juegos con el discurso

Las referencias a las *sitcoms* estadounidenses

El inicio de la serie contrasta de forma radical con la situación que los espectadores esperan contemplar tras los acontecimientos narrados en los largometrajes de Los Vengadores.[70] Como hemos mencionado anteriormente, lo que rompe con el universo autónomo y cohesionado en Marvel[71] tiende a ser interpretado como una propuesta lúdica descontextualizada[72] sin solución de continuidad en la narrativa del personaje. Como parte del proceso cognitivo, el espectador

[68] ENGLEHART, S. y Howell, R. *Op. cit.*

[69] BENDIS, B. M. y Coipel, O. *Op. cit.*

[70] ARCONES, J. *Op. cit.*, s.p.

[71] MARTÍN, J. «La sombra sobre Marvel: reescrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño», en *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. V, n.º 1 (2017), p. 250. Disponible en https://doi.org/10.5565/rev/brumal.378

[72] CARREÑO VILLADA, J. L. «Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil, Carlos, rey emperador», en *Fonseca: Journal of Communication*, n.º 12 (2016), p. 85. Disponible en http://dx.doi.org/10.14201/fjc2016127995

suspende su proceso de continuidad y pasa a adoptar un papel incrédulo, acorde con las actitudes del espectador postmoderno, al interesarse por la propuesta creativa y que superpone fuera de la narrativa aceptada.

Inmersos en una serie que adopta la estética de los años 50, Wanda y Visión participan en un guion con giros acordes a esa época, con visionado en blanco y negro y un encuadre de formato televisivo antiguo. Para el espectador es una propuesta irreal, aunque poco a poco se irán recibiendo alusiones que muestra que la situación abarca más de lo que parece, lo que hace que disfrute de la originalidad de la propuesta. En los siguientes episodios, la estética avanzará década a década y homenajeará en el camino a series como *The Dick Van Dike Show*,[73] *Bewitched*,[74] *The Brady Bunch*[75] o *Family Ties*[76]. En paralelo, van cambiando los formatos de pantalla y aparece el color.

¡... PERO AHORA SÉ CÓMO SE SIENTE UNA MUJER! ¡Y ANTES NO LO SABÍA!
COMO MUJER, SABÍA QUE PODÍA TENER HIJOS, PERO AHORA VEO UNA NUEVA REALIDAD... ¡UNA REALIDAD SECRETA, RESERVADA A LAS MAMÁS!
¡MIRA QUE SEÑORA TAN GUAPA, SANDY!
¡VOY A TENER UNO DE ÉSTOS...
¡CERRAMOS DENTRO DE QUINCE MINUTOS!
¡SALDRÉ PRONTO!

FIG. 3. Wanda hace vida *normal* en el cómic *Vision and the Scarlet Witch* de ENGLEHART, S. y HOWELL, R., vol. 2, n.º 5 (1985-1986), p. 18.

FIG. 4. Fotogramas de la cabecera con dibujos animados del segundo capítulo, «Don't Touch That Dial» de la serie *Wandavision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

[73] REINER, C. (creador). *The Dick Van Dike Show* [serie de televisión]. EE. UU., CBS Productions, 1961-1966.

[74] SAKS, S. (creadora). *Bewitched* [serie de televisión]. EE.UU., Ashmont Productions y Screen Gems Television, 1964-1972.

[75] SCHWARTZ, S. (creador). *The Brady Bunch* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Redwood Productions, 1969-1974.

[76] GOLDBERG, G. D. (productor). *Family Ties* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Ubu Productions, 1982-1989.

Además, aparecen anuncios comerciales[77] fingidos, introducidos en mitad de los episodios, que aluden a productos o nombres relacionados con situaciones de la historia de los personajes o de los cómics de Marvel y que son lanzados para captar la simpatía de los seguidores más avezados. Con estos ingredientes, el espectador ya no necesita que la historia se imbrique en la continuidad de la trama desarrollada por los largometrajes, ya que la divertida propuesta de la serie tiene sus propios valores como producto lúdico.

La inesperada reaparición de Pietro, el hermano perdido de Wanda

Bajo el alias de Mercurio o Quicksilver, Pietro es un personaje importante en los cómics Marvel y está estrechamente relacionado con su hermana Wanda. De hecho, su primera aparición coincide con la de Wanda en *X-Men Vol. 1#4.*[78] En *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1*,[79] Pietro aparece mencionado en el segundo número y cobra protagonismo en el cuarto y último capítulo. En el siguiente volumen, de Steve Englehart y Richard Howell[80] le dedican el segundo número titulado específicamente «*Brothers*» y aparece asiduamente en más de la mitad de los episodios: 2,3,5,6,8,10 y 11. En el UCM, el actor Aaron Taylor Johnson fue el encargado de interpretar a Pietro en la película *Avengers: Age of Ultron*.[81] El personaje había aparecido con anterioridad en *X-Men: Days of Future Past*[82] dentro de la saga de los X-Men e interpretado por el actor Evan Peters. Debido a una situación de venta de derechos, las películas de Los Vengadores y X-Men pertenecían a productoras diferentes, Disney y 20th Century Fox, respectivamente, lo que dio lugar a un problema de apropiación del personaje,[83] pero tras la compra de los derechos por Disney, desapareció ese problema. Sin embargo, Pietro ya había muerto en el UCM y esta pérdida es uno de los motivos que provocan el delirio de Wanda.

[77] GALÁN, R. «"WandaVision": ¿Qué significan los anuncios de la serie "Bruja Escarlata y Visión"?», en *Esquire*, 15 de enero de 2021. Disponible en https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a35225757/anuncios-wandavision-bruja-escarlata-vision/

[78] LEE, S. y KIRBY, J. *X-Men Vol. 1#4: The Brotherhood of Evil Mutants!* EE.UU., Marvel Comics, 1964.

[79] MANTLO, B. y Leonardi, R. *Op. cit.*

[80] ENGLEHART, S. y Howell, R. *Op. cit.*

[81] WHEDON, J. (dir.). *Avengers: Age of Ultron* [película]. EE. UU., Marvel Studios, 2015.

[82] SINGER, B. (dir.) *X-Men: Days of Future Past* [película]. EE.UU., 20th Century Fox, 2014.

[83] MCCLAIN, K. «"It's nowhere special": Representations of Eastern Europe in Avengers: Age of Ultron», en *Slayage: The Journal of Whedon Studies*, vol. 17, n.º 1 (2019), pp. 36-57. Disponible en https://www.whedonstudies.tv/volume-17.html

NOSOTROS NO TENEMOS APELLIDO. YO SOY LA VISIÓN Y PUNTO. PERO QUERÍA CONTINUAR DE ALGÚN MODO CON EL APELLIDO WILLIAMS.
¿LOS DOS SOIS MIS HIJOS? ES UN ORGULLO SER VUESTRA MADRE.
NO CAMBIÉIS DE IDEA CON LO DEL APELLIDO, PORQUE WILLIAM WILLIAMS NO PEGA NADA.
¿PERO BILLY DEE WILLIAMS, SI?
¿NO HABRÁ CAMBIOS! SERÁN BILLY Y TOMMY Y WANDA Y VIS.
¿NUESTRA FAMILIA!
¿SON UNA MÓNADA!

FIG. 5. Nacimiento de los gemelos en el cómic *Vision and the Scarlet Witch* de ENGLEHART, S. y HOWELL, R. vol. 2, n.º 12 (1985-1986), p. 38.

FIG. 6. Nacimiento de los gemelos en el tercer capítulo, «Now in Color)», de la serie *Wandavision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

En la serie *Wandavision,* Wanda tergiversará la realidad mediante magia para crear vida, lo que se hace patente con el nacimiento antinatural de los gemelos, Thomas y William. Los guionistas deciden poner a prueba la complicidad del público con la aparición de Pietro revivido en el quinto episodio «*On a Very Special Episode…*». Para ello, utilizan al actor Evan Peters, quien no había actuado aún en el entorno de Los Vengadores. Los seguidores de los personajes lo interpretan como una rectificación de la productora para recuperar al personaje perdido y poder integrarlo en futuras producciones, a merced de la capacidad de Wanda para reescribir la realidad. Sin embargo, al final de la serie se descubre que solo era un habitante de la ciudad transformado para engañar a Wanda y hacerle creer en la vuelta de su hermano. Jac Schaeffer, guionista principal de la serie, reveló en *The Empire Film Podcast*[84] que seleccionaron al actor de X-Men porque según los psicólogos el duelo hace rememorar de manera inexacta a los seres queridos que se pierden, aunque también puede asumirse la teoría de que el actor Evan Peters cuenta con mayor tirón entre los fans de los personajes.[85]

[84] HEWITT, C., DYER, J. y O'HARA, H. *The Empire Film Podcast: Revisiting WandaVision ft. Jac Schaeffer* [podcast], en *Spotify*, abril 2021. Disponible en https://open.spotify.com/episode/7DMvDTrAb6HGO5JZEL8sMk?si=YXq8xGmKStO920yS129zCg

[85] CASTILLO, M. «El triste motivo por el cual Evan Peters es Quicksilver en WandaVision», en *Hipertextual*, 8 de abril de 2021. Disponible en https://hipertextual.com/2021/04/el-triste-motivo-por-el-cual-evan-peters-es-quicksilver-en-wandavision-bruja-escarlata-y-vision

IT'S YOUR FAVORITE
YOU K DO PLAY N GE TODA~?
I WASN'T GOING TO SAY ANYTHING
YOU TWO BEHAVE
YES MOMMY
WHAT AM I GOING TO DO WITH YOU TWO?
WANDA?

FIG. 7. Wanda junto a sus hijos en su mundo irreal en el cómic *Avengers Disassembled* de BENDIS, B.M. y FINCH, D., vol.1, n.º 4 (2004), p. 14.

FIG. 8. Wanda junto a sus hijos en su mundo irreal en el en el sexto capítulo, «All-New Halloween Spooktacular!», de la serie *Wandavision* de SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.), 2021.

La aparición por sorpresa del hermano perdido lo convierte en uno de los personajes indispensables para mantener la trama. En este punto, el juego de lo que es real o no presentado al espectador forma parte esencial de la construcción *transmedia.* Las redes sociales permiten que el público participe al especular sobre la trama y proponga resoluciones coherentes y, con ello, la percepción de la serie se modifica y se enriquece. Al final de la serie, se revela cómo Wanda ha transformado la realidad en la localidad de Westview. Al mismo tiempo que se mantiene alejada del exterior, fuerza a la población confinada a que se comporten según un guion impuesto para aparentar coherencia dentro de su delirio mágico. El argumento se reconvierte en una lucha entre protagonistas y antagonistas. Es difícil utilizar los términos *héroes* y *villanos* cuando las simpatías del espectador están alineadas con Wanda, que ha esclavizado a una población. En los últimos episodios de la serie es cuando identificamos el uso de recursos narrativos típicos del cine superheroico. Esto plantea un retorno al Universo Cinematográfico de Marvel. Inequívocamente, la «realidad alternativa» de Wanda provocará cambios en el propio UCM al alterar su curso narrativo de aquí en adelante.

La continuidad de la ficción dramática. La iconicidad de los personajes en la ficción cinematográfica

En las series y películas de las franquicias de DC o Marvel se recrean los orígenes de sus icónicos héroes y villanos de cómic. Gracias a los matices de la interpretación de los actores, el aporte de los productores y los gustos de los directores, estos personajes conformarán una personalidad distinta al de sus originales. Ocurre con Batman, tan distinto en la tetralogía de Burton-

Schumacher de 1989 a 1997 respecto de la creada por Nolan entre 2005-2010. En al menos cuatro ocasiones Spiderman ha reinterpretado sus orígenes en 1977, 2002, 2012 y 2016. Los intervalos de renovación de los personajes disminuyen en función de su necesidad de explotación.

Las generaciones a las que se dedican estas películas son principalmente dos: los seguidores clásicos, a los que les gusta explorar las diferentes interpretaciones de los directores y actores sobre el motivo principal de creación del superhéroe; y las generaciones más jóvenes, acostumbradas a ver solo producciones en estreno, que ignoran las series anteriores y son ajenos a las posibles evoluciones de los personajes. Es este segundo grupo el que tiene una influencia más fuerte en la evolución del mercado multimedia y para ellos surge la necesidad de volver a explicar de forma constante cómo aparece el personaje y cuáles son sus vicisitudes. Dentro de esta corriente de «eterno retorno», se hace necesario que los espectadores perciban cierta coherencia entre los productos cinematográficos y las publicaciones de los cómics. Si bien en un primer momento las películas funcionaban como gancho para atraer a nuevos lectores, en los últimos tiempos se ha invertido la tendencia. Los nuevos seguidores consumen productos cinematográficos y televisivos, mientras que los cómics se ven como un elemento de apoyo que se ve supeditado a un papel de acompañamiento y refuerzo para los lanzamientos de las películas. A menudo se lanzan nuevas series de cómics o se renumeran las antiguas, lo que ofrece al lector la sensación de novedad, que acompaña al audiovisual.

La necesaria coherencia entre el medio impreso y el audiovisual queda patente en dos aspectos: el reinicio argumental al *status quo* pretérito y la creación de un «universo alternativo» apartado de la narrativa oficial. El primero es la sumisión de los cómics a los argumentos de reinicio de las películas. El personaje renuncia a su crecimiento y maduración para estar siempre «fresco» para la siguiente generación de lectores. Lamentablemente, esto supone que deja de existir la sensación de peligro sobre el personaje, ya que descarta la posibilidad de cambio. En el improbable caso de que este ocurriera, es revertido rápidamente tras el primer efecto dramático para recuperar el *statu quo* inicial. Los lectores ya están acostumbrados a estos retrocesos y la situación redunda en la pérdida de interés por los personajes. En los espectadores más jóvenes, se aprecia el efecto de la continuidad asumida, acorde a edades infantiles, al producir satisfacción por la familiaridad con el entorno conocido. La segunda forma de coherencia entre el cómic y el medio audiovisual se consigue al desplazar los experimentos argumentales a números especiales o novelas gráficas fuera de continuidad. Esto quedó patente en series principales de cómics como, por ejemplo, *What if*[86,87] o *Edge of Spider-Verse Vol. 1*[88], en versiones audiovisuales televisivas como *What If?*[89] o cinematográficas como *Spider-Man: Into the Spider-Verse,*[90] entre otros. En

[86] THOMAS, R. y CRAIG, J. *What If? Vol. 1#1: What If Spider-Man Had Joined the Fantastic Four?* EE.UU., Marvel Comics, 1976.

[87] THOMAS, R. y TRIMPE, H. *What If? Vol. 1#2: What If the Hulk Had the Brain of Bruce Banner?* EE.UU., Marvel Comics, 1977.

[88] HINE, D., SAPOLSKY, F. y ISANOVE, R. *Edge of Spider-Verse Vol. 1.* EE.UU., Marvel Comics, 2014.

[89] BRADLEY, A. C. (creador). *What If...?* [serie de televisión]. EE.UU., Marvel Studios, Disney+, 2021-2023. Disponible en https://www.disneyplus.com/es-es/series/wp/7672ZVj1ZxU9

[90] PERSICHETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Op. cit.*

ellas, el lector asume que se trata de una propuesta original sin solución de continuidad y disfruta del relato sin esperar que afecte a las raíces del personaje.

Por estos motivos hablamos de un fenómeno de «desaparición del relato» frente a la «suspensión de la incredulidad», protagonista en generaciones anteriores, donde los héroes se encontraban en peligro al final de cada número y los lectores esperaban anhelantes la solución por venir. En ocasiones, había repercusiones narrativas que, aunque no anulaban al protagonista, sí cambiaban su entorno.

Conclusiones

El papel singular de La Bruja Escarlata

El personaje de Wanda resulta ejemplar en el entorno de los cómics de superhéroes del siglo XXI por su vinculación a una línea argumental que evoluciona sin ser restringida a un estándar que mantenga al personaje en sus condiciones originales. Si bien estuvo a punto de perderse la lógica de la evolución del personaje en los cómics con el borrado de su memoria en *West Coast Avengers Vol. 2#52*,[91] el guionista de *New Avengers*[92] finalmente produjo toda una serie de repercusiones encadenadas que han dado al personaje una consistencia y una profundidad inéditas en otros superhéroes.

¿Qué supone el argumento de Wandavision dentro de este multiverso transmedia?

El personaje de Wanda aporta una ruptura singular en el tratamiento que se da a los personajes superheroicos. Pese a que el personaje existe desde 1964, apareció en series importantes y se volvió popular, nunca había figurado como uno de los protagonistas principales de Marvel[93]. Ello le concede cierta capacidad de cambio y maleabilidad sin afectar a los iconos editoriales precedentes. Su evolución en el papel desde villana a heroína y de nuevo villana torturada se plasma en la serie como un proceso de adaptación, rectificación y reajuste necesario para su inclusión en el UCM. La novedad principal que aporta Wanda dentro del género es el de «transformadora de la realidad». Sus actuaciones no se circunscriben a universos alternativos, escindidos y, por tanto, controlados argumentalmente. Su inmenso poder justifica que las consecuencias de su locura se manifiesten en la realidad consensuada y entren a formar parte del hilo argumental principal: se construye con la capacidad de tener repercusiones estables.

La innovación de la serie *Wandavision* no es el guiño a las series de décadas precedentes. Evidentemente, el cambio de tono con respecto a las otras series del UCM hizo las delicias de los espectadores, quienes disfrutaron al estar ante un producto singular, irónico y aislado de la trama principal. La trama alternativa adquiría así el valor de una singularidad, ajena y a la vez inocua,

[91] BYRNE, J. *Op. cit.*

[92] BENDIS, B. y FINCH, D. *New Avengers Vol. 1*. EE.UU., Marvel, 2005.

[93] PROCTOR, W. «Schrödinger's Cape The Quantum Seriality of the Marvel Multiverse», en YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 319-346. Disponible en https://doi.org/10.7560/312490-014

que permitía disfrutar de recursos estéticos y de referencias a la cultura televisiva norteamericana. Los productores de la serie han sabido conjugar el gusto del lector «tradicional» de cómics y referencias televisivas memorables para un público experimentado con las nuevas tendencias de consumo audiovisual en el mercado de vídeo bajo demanda. La interpretación de la serie se convierte así en un juego de relecturas y referencias constantes para una amplia pluralidad de públicos. No obstante, lo más importante de la serie es el descubrimiento paulatino de que la «desaparición del relato» no es tal, puesto que en realidad estamos asistiendo a un argumento entroncado en la continuidad argumental del UCM. Progresivamente, recuperamos la «suspensión de la incredulidad», al darnos cuenta de que hemos estado viviendo una situación coherente e imbricada en las tramas generales, a pesar de su excentricidad. Ese retorno a la ficción impacta poderosamente en el espectador, acostumbrado a metarrelatos inocuos y etéreos abocados a ser olvidados en futuras historias.

Referencias

AHRENS, J. y METELING, A. (eds.) *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. EE.UU., Bloomsbury Publishing, 2010.

ÁLVAREZ, R. y RAJAS, M. «¿Otra manera de contar historias?», en *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual. Flujos de la imagen. ASRI,* n.º 18 (2020), pp. 1-2. Disponible en https://www.eumed.net/rev/asri/18/index.htm

ARCONES, J. «El orden cronológico de las películas y series del universo cinematográfico Marvel, explicado», en *Fotogramas*, 31 de mayo de 2023. Disponible en https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g26616757/orden-peliculas-marvel-vengadores-4

BENDIS, B. M. y COIPEL, O. *House of M. Vol. 1*. EE.UU., Marvel Comics, 2005.

— y FINCH, D. *New Avengers Vol. 1#503*. EE.UU., Marvel, 2005.

BERENBAUM, M. «The superposition principle», en *American Entomologist,* vol. 64, n.º 4 (2018), pp. 204-06. Disponible en https://doi.org/10.1093/ae/tmy058

BORGES, J. L. «El arte de contar historias», en *Literatura Comparada: Arte poética.* Barcelona, Editorial Crítica, 2001, pp. 61-74.

BORT GUAL, I. *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas* [tesis doctoral]. Universitat Jaume I. 2012. Disponible en http://hdl.handle.net/10803/81927

BRADLEY, A. C. (creador). *What If...?* [serie de televisión]. EE.UU., Marvel Studios, Disney+, 2021-2023. Disponible en https://www.disneyplus.com/es-es/series/wp/7672ZVj1ZxU9

BYRNE, J. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1989-1994.

CARREÑO VILLADA, J. L. «Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil, Carlos, rey emperador», en *Fonseca: Journal of Communication*, n.º 12 (2016), pp. 79-95. Disponible en http://dx.doi.org/10.14201/fjc2016127995

CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Á. «La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas», en *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 46, n.º 24 (2019), pp. 111-128. Disponible en http://dx.doi.org/10.1387/zer.20386

CASETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1998.

CASTILLO, M. «El triste motivo por el cual Evan Peters es Quicksilver en WandaVision», en *Hipertextual*, 8 de abril de 2021. Disponible en https://hipertextual.com/2021/04/el-triste-motivo-por-el-cual-evan-peters-es-quicksilver-en-wandavision-bruja-escarlata-y-vision

CHATMAN, S. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid, Taurus, 1990.

DISNEY, W. y SHARPSTEEN, B. (productores). *Fantasía* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1940.

DIXON, W. W. y GRAHAM, R. «The Marvel Universe», en DIXON, W. W. y GRAHAM, R. *A Brief History of Comic Book Movies*. S.l., Palgrave Macmillan, 2017, pp. 29-45.

EMERSON, D. L. «Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain, by Mark Scroggins, and The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock, by Jeff Gardiner», en *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 39, n.º 1 (2020). Disponible en https://dc.swosu.edu/mythlore/vol39/iss1/16

ENGLEHART, S. y HOWELL, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics. 1985-1986.

— y MILGROM, A. *West Coast Avengers Vol. 2*. EE. UU., Marvel Comics, 1985-1994.

FORSTER, E. M. *Aspectos de la novela*. Madrid, Debate, 1983.

FOX, S. T., *et al.* «Anticipating the ageing trajectories of superheroes in the Marvel cinematic universe», en *BMJ*, n.º 375 (2021). Disponible en https://doi.org/10.1136/bmj-2021-068001

GALÁN FAJARDO, E. «Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales», en *Enlaces: revista del CES Felipe II*, n.º 7 (2007). Disponible en http://hdl.handle.net/10016/5554

GALAN, R. «"WandaVision": ¿Qué significan los anuncios de la serie "Bruja Escarlata y Visión"?», en *Esquire*, 15 de enero de 2021. Disponible en https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a35225757/anuncios-wandavision-bruja-escarlata-vision/

GEHRING, W. «Charlie Chaplin & Buster Keaton, Comic Antihero Extremes during the 1920s», en *SCIO: Revista de Filosofía*, n.º 13 (2017), pp. 77-96. Disponible en https://revistas.ucv.es/index.php/scio/article/view/536/515

GOLDBERG, G. D. (productor). *Family Ties* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Ubu Productions, 1982-1989.

GORDON, I. *Superman: The Persistence of an American Icon*. EE.UU., Rutgers University Press, 2017.

GRANDÍO PÉREZ, M. M. y DIEGO GONZÁLEZ, P. «La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas"», en *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, n.º 18 (2009), pp. 83-97. Disponible en http://hdl.handle.net/11441/68205

HAVARD, C. T., *et al.* «Using the Marvel Cinematic Universe to build a defined research line», en *Transformative Works and Cultures*, n.º 30 (2019). Disponible en https://doi.org/10.3983/twc.2019.1837

HEWITT, C., DYER, J. y O'HARA, H. *The Empire Film Podcast: Revisiting WandaVision ft. Jac Schaeffer* [podcast], en *Spotify*, abril 2021. Disponible en https://open.spotify.com/episode/7DMvD-TrAb6HGO5JZEL8sMk?si=YXq8xGmKStO920yS129zCg

HICKMAN, J. y RIBIĆ, E. *Secret Wars Vol. 1.* EE.UU., Marvel Comics, 2015-2016.

HINE, D., SAPOLSKY, F. y ISANOVE, R. *Edge of Spider-Verse Vol. 1.* EE.UU., Marvel Comics, 2014.

IMDB: *Internet Movie Data Base* [base de datos], Reino Unido, Amazon IMDb.com, Inc. 1990. Disponible en https://www.imdb.com/

JUANDA, C.y TAHRUN, M. «Hero and Villain Representation in the "Spiderman" Movie by Sam Raimi», en *Proceedings of the International Conference on Education Universitas PGRI Palembang* (INCoEPP) (Online, January 2021). En línea, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, vol. 565 (2021) pp. 1193-1195. Disponible en https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.237

JUNG, J. J. «Attribute selection-based recommendation framework for short-head user group: An empirical study by MovieLens and IMDB», en *Expert Systems with Applications,* vol. 39, n.º 4 (2012), pp. 4049-4054. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.09.096

KALITAN, D. «In search of the Sorcerer's Apprentice: between Lucian and Walt Disney», en *The Journal of Education, Culture, and Society,* vol. 3, n.º 1 (2012), pp. 94-101. Disponible en https://doi.org/10.15503/jecs20121.94.102

KEERTHI KUMAR, H. M., HARISH, B. S. y DARSHAN, H. K. «Sentiment Analysis on IMDb Movie Reviews Using Hybrid Feature Extraction Method», en *International Journal of Interactive Multimedia & Artificial Intelligence,* vol. 5, n.º 5 (2019), pp. 109-114. Disponible en http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2018.12.005

LEE, J. R. «The Digitizing Force of Decipher's Star Wars Customizable Card Game», en GUYNES, S. y HASSLER-FOREST, D. (eds.). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling.* Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018, pp. 129-142.

LEE, S. y KIRBY, J. *Avengers Vol. 1.* EE.UU., Marvel, 1963–2018.

— *X-Men Vol. 1#4: The Brotherhood of Evil Mutants!* EE.UU., Marvel Comics, 1964.

LEITCH, T. (ed.). *The Oxford handbook of adaptation studies.* EE.UU., Oxford University Press, 2017.

MANTLO, B. y LEONARDI, R. *Vision and the Scarlet Witch Vol. 1.* EE.UU., Marvel, 1982.

MARAZI, K. «Superhero or vigilante? A matter of perspective and brand management», en *European Journal of American Culture,* vol. 34, n.º 1 (2015), pp. 67-82. Disponible en https://doi.org/10.1386/ejac.34.1.67_1

MÁRQUEZ, Z. y CASTILLO, J. «Herramienta observacional para el estudio de conductas violentas en un cómic audiovisual», en *Psicogente,* vol. 15, n.º 27 (2012), pp. 36-48. Disponible en http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1898

MARTÍN, J. «La sombra sobre Marvel: reescrituras del horror arquetípico en los cómics del Doctor Extraño», en *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico,* vol. V, n.º 1 (2017) pp. 247–273. Disponible en https://doi.org/10.5565/rev/brumal.378

MARVEL DATABASE: *Marvel Database* [base de datos]. San Francisco Fandom Foundation, 2004. Disponible en https://marvel.fandom.com/

MCCLAIN, K. «"It's nowhere special": Representations of Eastern Europe in Avengers: Age of Ultron», en *Slayage: The Journal of Whedon Studies,* vol. 17, n.º 1 (2019), pp. 36-57. Disponible en https://www.whedonstudies.tv/volume-17.html

MCENIRY, M. J., PEASLEE, R. M. y WEINER, R. G. (eds.) *Marvel comics into film: Essays on adaptations since the 1940s.* EE.UU., McFarland & Company, 2016.

MÉON, J. M. «Sons and Grandsons of Origins: Narrative Memory in Marvel Superhero Comics», en AHMED, M. y CRUCIFIX, B. (eds.). *Comics Memory*. S.l. Palgrave Macmillan, 2018, pp. 189-209.

MITTELL, J. «Wikis and Participatory Fandom», en DELWICHE, A. y JACOBS HENDERSON, J. [eds.] *The Participatory Cultures Handbook*. S.l., Routledge, 2012, pp. 35-42.

MOORCOCK, M. *The eternal Champion*. Barcelona, Editorial Martínez Roca, 1985. Traducción de Hernán Sabaté.

MURRAY, S. «Materializing adaptation theory: The adaptation industry», en *Literature/Film Quarterly*, vol. 36, n.º 1 (2008), pp. 4-20. Disponible en https://www.jstor.org/stable/43797393

PAGELLO, F. «The "origin story" is the only story: Seriality and temporality in superhero fiction from comics to post-television», en *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 34, n.º 8 (2017), pp. 725-745. Disponible en https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1347864

PERALTA, V. *Extraction and integration of MovieLens and IMDb Data*. Francia, Université de Versailles: Laboratoire Prisme, 2007. Disponible en http://apmd.prism.uvsq.fr/Publications/Rapports/Extraction%20and%20Integration%20of%20MovieLens%20and%20IMDb%20Data_Veronika%20Peralta.pdf

PÉREZ RUFÍ, J. P. «Metodología de análisis del personaje cinematográfico: una propuesta desde la narrativa fílmica», en *Razón y Palabra: Dinámica de la Cultura, la Ciudadanía y la Inclusión Social*, vol. 20, n.º 4-95 (2016), pp. 534-552. Disponible en http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685

PERSICHETTI, B., RAMSEY, P. y ROTHMAN, R. (dirs.). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [película]. EE. UU., Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment y Pascal Pictures, 2018.

PRICE, L. «Fanning Flames: A Review of *The Adoring Audience*», en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, vol. 3, n.º 1-8 (2013), pp. 1-3. Disponible en https://www.comicsgrid.com/article/3498/galley/5327/download/

PRICE, M. «Wiki profiles Marvel comic characters», en *The Oklahoman*, s.f. Disponible en https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/books/2007/06/15/wiki-profiles-marvel-comic-characters/61768454007/

PROCTOR, W. «Schrödinger's Cape the Quantum Seriality of the Marvel Multiverse», en YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 319-346. Disponible en https://doi.org/10.7560/312490-014

REINER, C. (creador). *The Dick Van Dike Show* [serie de televisión]. EE. UU., CBS Productions, 1961-1966.

RIVAS ROMERO, M. Á. «IMDB, un recurso digital para almacenar las estrellas de la pantalla», en *Eviterna*, n.º 2 (especial) (2017), pp. 46-49. Disponible en http://dx.doi.org/10.24310/Eviternare.v0i0.8408

ROBERTS, B. y GILLET, B. (dirs.). *Brave Little Tailor* [película]. EE.UU., Walt Disney Productions, 1938.

SAKS, S. (creadora). *Bewitched* [serie de televisión]. EE.UU., Ashmont Productions y Screen Gems Television, 1964-1972.

SCHAEFFER, J. (creador) y SHAKMAN, M. (dir.). *Wandavision*, [serie de televisión]. EE. UU., Marvel, 2021.

SCHWARTZ, S. (creador.). *The Brady Bunch* [serie de televisión]. EE.UU., Paramount Television, Redwood Productions, 1969-1974.

SINGER, B. (dir.) *X-Men: Days of Future Past* [película]. EE.UU., 20th Century Fox, 2014.

SLOTT, D. y COIPEL, O. *Amazing Spider-Man Vol. 3*. EE.UU., Marvel Comics, 2015.

STERN, R. y HALL, B. *West Coast Avengers Vol. 1*. EE. UU., Marvel Comics,1984.

TAYLOR, J. C. «Reading the Marvel Cinematic Universe: *The Avengers'* Intertextual Aesthetic», en *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, vol. 60, n.º 3 (2021), pp. 129-156. Disponible en https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030

THOMAS, R. y BUSCEMA, J. *The Avengers Vol. 1#57: Behold… The Vision!* EE.UU., Marvel Comics, 1968.

—CRAIG, J. *What If? Vol. 1#1: What If Spider-Man Had Joined the Fantastic Four?* EE.UU., Marvel Comics, 1976.

—TRIMPE, H. *What If? Vol. 1#2: What If the Hulk Had the Brain of Bruce Banner?* EE.UU., Marvel Comics, 1977.

TOLEDO, P. y SÁNCHEZ SEVILLA, J. «El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos?», en *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, n.º 15 (2000), pp. 175-183. Disponible en https://doi.org/10.3916/C15-2000-27

WERSHLER, D. y SINERVO, K. A. «Marvel and the Form of Motion Comics», YOCKEY, M. (ed.). *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. S.l., University of Texas Press, 2021, pp. 187-206. Disponible en https://doi.org/10.7560/312490-008

WHEDON, J. (dir.). *Avengers: Age of Ultron* [película]. EE. UU., Marvel Studios, 2015.

WOLFMAN, M. y PÉREZ, G. *Crisis on Infinite Earths*. EE.UU., DC Comics, 1985-1986.

Cómic de exposición en Colombia: del papel impreso a la pared

Comic exhibition in Colombia: from printed paper to the wall

Juan Alberto Conde Aldana

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Diana Paola Gil Guzmán

Universidad EAFIT

Juan Alberto Conde Aldana es comunicador social y magíster de filosofía en la Universidad Javeriana de Bogotá, y doctor en semiótica y ciencias del lenguaje en la Université de Limoges en Francia. Profesor e investigador a tiempo completo en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, ha publicado diversos artículos sobre el cómic y la novela gráfica, el cine y la literatura de género en Colombia. Su último artículo, como coautor, es «La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia».

Diana Paola Gil Guzmán es investigadora de la Universidad EAFIT en Medellín, Colombia. Ha participado en diferentes proyectos de investigación sobre historia cultural, empresarial y caricatura política. Ha escrito textos divulgativos sobre cómic para distintos medios de su país. Su último artículo, como coautora, es «La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia».

Fecha de recepción: 25 de febrero de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 12 de junio de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2140

Resumen

En este artículo se ofrece un recorrido por las exposiciones de cómics en museos y otros espacios de exhibición artística en Colombia. En primer lugar, se presentan algunos casos pioneros en el siglo xx y, en segundo lugar, se ofrece un panorama sobre la creciente presencia de los cómics en las instituciones museísticas colombianas y otros espacios expositivos en el siglo XXI, en particular en los últimos cinco años. Este recorrido permitirá identificar algunas particularidades de este fenómeno con el contexto global de la incursión de los cómics en museos y espacios artísticos, así como de diversas estrategias en un entorno cultural como el colombiano en el que la historieta encuentra otras vías de visibilización y difusión.

Palabras clave: cómic de exposición, curaduría, diseño expositivo, campos artísticos, instituciones museísticas

Abstract

This article provides an outline of comics exhibitions in museums and other artistic exhibition places in Colombia. Firstly, some pioneering cases in the 20th century are presented, and secondly, an overview of the growing presence of comics in Colombian museum institutions and other exhibition spaces in the 21st century is offered, particularly in the last five years. This route will allow us to identify some particularities of this phenomenon with the global context of the introduction of comics in museums and artistic places, as well as various strategies in a cultural environment such as Colombia, in which the comic finds other means for visibility and spreading.

Keywords: exhibition comic, curatorship, artistic fields, exhibition design, museum institutions

Cita bibliográfica

CONDE ALDANA, J. A. y GIL GUZMÁN, D. P. «Cómic de exposición en Colombia: del papel impreso a la pared», en *Cuco, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 29-52.

Introducción

Desde hace un siglo la historieta, ha ocupado las paredes de galerías y salas de exposición artística de manera intermitente. A partir de este milenio, su incorporación en el ámbito del arte contemporáneo se hace más habitual. Ese proceso ha sorteado todo tipo de obstáculos y retos. Para empezar, la división entre la alta y baja cultura socavó las posibilidades del cómic de ocupar un lugar autónomo en las exhibiciones y su falta de aceptación como medio artístico dificultó su ingreso en los espacios museísticos.[1] Además, debido a los retos museológicos y museográficos para exponerlo,[2] dadas las particularidades del formato editorial al que pertenece en su nicho de origen, pueden ser vistos también como obstáculos para su exhibición en espacios artísticos.

No obstante, estas condiciones han cambiado en las últimas décadas y, sobre todo, en lo que va de siglo XXI: la expansión de los públicos lectores de cómics derivada del auge de la novela gráfica y su posicionamiento en el mercado editorial general; la revaloración del cómic, como arte gráfico y narrativo, de la mano de los grandes autores y autoras que han sido expuestos en grandes museos del mundo (Crumb, Moebius, Bilal) y la creación de museos o exposiciones permanentes del arte del cómic en distintas partes del mundo (Angulema, Bruselas, Londres) han permitido que la historieta siga colonizando el espacio de museos y galerías en todas las latitudes.[3]

En los estudios del cómic, las exposiciones *Bande Dessinée et Figuration Narrative* (Museo de las Artes Decorativas de París, 1967) y *High & Low: Modern Art and Popular Culture* (Museo de Arte Moderno de Nueva York, 1990) suelen reiterarse como las grandes incursiones de la historieta en el museo. Sin embargo, como lo explica el historiador del arte Peña Méndez, estos «eventos debemos considerarlos puntos de partida capitales en la historia de la normalización cultural del cómic, pero los frentes fueron múltiples»,[4] es decir, la historia expositiva de la historieta en el Occidente tiene raíces desde mucho antes, tanto en Europa y Estados Unidos como en América Latina.

---

[1] BEATY, B. *Comics versus Art*. Toronto, University of Toronto Press, 2012.

[2] MATEOS RUSILLO, S. M. «El cómic en los museos de arte. Retos museológicos y museográficos», en *Eutopías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos,* n.º 21 (2021), pp. 113-127. Disponible en https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/21273

[3] DE MARS, L. L. *Exposer la bande dessinée?* Francia, Adverse, 2019. La existencia de museos o centros de investigación y difusión consagrados exclusivamente a la historieta constituyen una muestra del posicionamiento social y cultural de los cómics en contextos como el norteamericano y el europeo, con algunos casos menores o pasajeros en el ámbito latinoamericano (sobre todo en países como México y Argentina). Una muestra de la distancia que existe entre estos contextos y el caso colombiano es el hecho de que en este último lo más parecido que existe a un espacio similar es el Museo Virtual de la Historieta Colombiana, un sitio web creado, curado y actualizado por el historietista Bernardo Rincón desde el año 2000, lo que constituye una loable iniciativa respaldada por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional. Véase http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/museovhc.html

[4] PEÑA MÉNDEZ, M. «Las exposiciones de comics. Historia y contexto global», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 18 (2022), p. 123. Disponible en https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/issue/view/134/107

Asimismo, esta multiplicidad de la que habla Peña Méndez también se refiere al hecho de que la exhibición de cómics no se ha circunscrito exclusivamente a galerías y museos de arte, sino que también atraviesa una diversidad de espacios públicos. Muchas veces estos espacios están asociados con ferias especializadas de historietas, centros culturales no exclusivos de la exposición artística, centros académicos y universitarios, bibliotecas, así como otro tipo de ámbitos museísticos asociados con diversas prácticas de la cultura popular, industrial y masiva, como museos de artes gráficas, de ciencia y tecnología, de artes textiles y un largo etcétera,[5] que solo demuestra que la galería y el museo de arte es uno de los territorios conquistados por el cómic. Aún más, esta diversidad de espacios y estrategias también es una muestra de lo señalado por Peña Méndez, que cita a W. T. J. Mitchell para recordar que las exposiciones de cómic forman parte de una tendencia general de las imágenes contemporáneas que «quieren actualizar la historia del arte buscando el empate con las disciplinas basadas en el texto y con el estudio de la cultura del cine y de masas. Quieren borrar las distinciones entre la alta y la baja cultura y transformar "la historia del arte en la historia de las imágenes"».[6]

En Estados Unidos, la incorporación del cómic en los espacios expositivos data desde los años treinta del siglo XX. Según la historiadora del arte Kim A. Munson,[7] las exposiciones de esa década se caracterizaron por colgar las páginas originales sobre los muros o algún otro soporte y laminarlas para su protección. Además, califica de caótico el montaje en comparación con las prácticas museográficas actuales. En ese periodo, el cómic de prensa, por ser el medio socialmente reconocido, fue el objeto expositivo por excelencia. En cuanto a Europa, hubo «un breve pero importante precedente en Italia: la primera Esposizione Internazionale dei Comics celebrada en Bordighera en febrero de 1965 con motivo del Salon Internacional de Cómics (cuna de los posteriores Salones de Lucca)».[8]

Con menor resonancia pero pionera en América Latina, fue la *I Exposicao Internacional de Historias em Quadrinhos* (Centro Cultura e Progresso de Sao Paulo, Brasil, 1951) que incorporó originales de grandes firmas del cómic norteamericano (Milton Caniff, George Herriman, Alex Raymond, Hal Foster, Will Eisner, Al Capp y Burne Hogarth), así como obra de dibujantes brasileros y europeos. Según Álvaro de Moya,[9] uno de los organizadores de la muestra, la

[5] Un ejemplo particular de la heterogeneidad de los espacios de exhibición que ha encontrado el cómic es el del historietista Enki Bilal en el contexto francés, cuya obra ha sido expuesta en espacios como el Musée des Arts et métiers, un museo dedicado al desarrollo industrial y científico, entre el 3 de junio de 2013 y el 2 de marzo de 2014. En este espacio se presentó la exhibición *Mécanhumanimal,* en la que Bilal puso en diálogo sus imágenes y personajes con los objetos y artefactos científicos del museo. (Véase http://www.enkibilal.arts-et-metiers.net/). Así mismo, el Musée de L'homme presentó en 2022 la exposición *Carte Blanche à Enki Bilal,* en la que también se conectaba la obra del artista franco-serbio con otra exposición de este museo, de carácter antropológico: *Aux frontières de l'humain* (Véase https://www.museedelhomme.fr/fr/carte-blanche-a-enki-bilal).

[6] MITCHELL, W. T. J. *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual.* Vitoria Gasteiz, Sans Soleil Ediciones, 2017, p. 73. Citado por PEÑA MÉNDEZ, M. *Op. cit.*, p. 119.

[7] MUNSON, K. «The Evolution of Comics Art Exhibitions in the United States, 1930-1951», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp. 66-87.

[8] PEÑA MÉNDEZ, M. *Op. cit.*, p. 123.

[9] DE MOYA, A. «The First International: *I Exposicao Internacional de Historias em Quadrinhos*», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp. 98-103.

exposición fue calificada de didáctica o pedagógica por ser la primera en intentar reconocer al cómic como una manifestación artística más. Para Gabilliet y Caraballo, «la exposición brasileña fue la primera en combinar exposiciones de reproducciones, originales y revistas con debates dedicados a este medio de expresión, todo ello con la ambición de profundizar en su conocimiento en lugar de demonizarlo».[10]

Más de una década después se llevó a cabo *La Primera Bienal Internacional de la Historieta en Argentina* (Instituto Di Tella de Buenos Aires, 1968), ideada por Oscar Masotta y diseñada y producida por Masotta junto al cineasta David Lipszyk. La exposición incluyó páginas originales de la historieta argentina, estadounidense, española, italiana, francesa, brasilera y japonesa. Según la investigadora Laura Vásquez, la muestra retomó «los objetivos y propósitos centrales de la exposición titulada "Bande dessinée et figuration narrative"».[11] Más allá de esa apreciación, Vásquez plantea una interesante mirada crítica entre el intento de legitimación del cómic como arte con la bienal y la decadencia del mercado de la historieta popular argentina como el contexto político para la década del sesenta.[12]

Aunque estas dos exposiciones de cómic son señaladas como las pioneras en América Latina, entre octubre y noviembre de 1941 hubo una muestra de xilografías del belga Frans Masereel (1889-1972), precursor de la novela gráfica, en la Biblioteca Nacional de Colombia. No es extraño que la Biblioteca Nacional a principios de la década de 1940 diera cabida a esta técnica de impresión porque, como lo explica el historiador del arte Álvaro Medina,[13] en los años treinta no solo hubo una ruptura con el lenguaje plástico academicista en el país, pues también los nuevos jóvenes artistas empezaron a revalorar otros medios técnicos diferentes a la pintura y la escultura como el grabado, el diseño gráfico, la fotografía, entre otros. En medio de este resurgimiento de la obra gráfica llegó al país el historiador y crítico de arte austriaco Walter Engel que trajo una serie de xilografías de Masereel que dieron pie a la *Exposición Frans Masereel: (Colección Walter Engel)* y *Loly de Rutté de Bachman* en la Biblioteca Nacional.[14]

Para Engel, Masereel fue uno de los más grandes xilógrafos en la historia del arte gráfico no solo por su destreza técnica sino también por su conmovedora fuerza narrativa «sin palabras, sin

[10] GABILLIET, J.P. y CARABALLO, L. «BD, comics, historietas, quadrinhos: les circulations transnationales de la bande dessinée au sein de l'espace américain» en *IdeAs. Idées d'Ameriques*, n.° 19 (2022). Disponible en https://journals.openedition.org/ideas/12039

[11] VÁSQUEZ, L. «La invasión (1969). Medios, vanguardia y política. A propósito de una historieta y una bienal», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, n.º 20 (2001) [2008], pp. 35-54. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_invasion_1969._medios_vanguardia_y_politica._a_proposito_de_una_historieta_y_una_bienal.html

[12] Estas y otras muchas exposiciones, incluidas algunas de las asociadas al contexto colombiano que se presentarán aquí, muestran que la historieta tuvo que encontrar sus propios espacios de exhibición antes de conquistar aquellos consagrados a las artes visuales tradicionales, como museos de arte y galerías, y que muchos de estos espacios formaban parte de ferias u otros eventos también asociados al cómic como objeto editorial.

[13] MEDINA, A. *El arte colombiano de los años veinte y treinta*. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1995, pp. 175-224.

[14] JURSICH DURÁN, M. «Crestomatía ungariana (Veintiocho notas sobre —y en torno a— la biblioteca de Hans Ungar)», en *Boletín Cultural y Bibliográfico*, vol. 51, n.º 92 (2017), pp. 4-45. Disponible en https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/7955

necesidad de palabras».[15] Y es justamente esta última habilidad lo que convierte a Masereel en uno de los precursores de la novela gráfica silente quien, por medio de sus millares de grabados y dibujos, dejó constancia de su compromiso social y pacifista.[16] Así, la exposición de la Biblioteca Nacional de Colombia es doblemente pionera, por un lado, al preceder a la de Brasil y Argentina y, por el otro, al introducir por primera vez en América Latina el trabajo de uno de los antecesores de la novela gráfica en un espacio expositivo.[17]

Durante un buen periodo la historieta no volvió a aparecer en las salas de exposición en Colombia hasta que la Asociación Colombiana de Historietas Gráficas[18] anunció en 1967 la *Primera Exposición de Tiras Cómicas Colombianas*[19] que se realizó entre el 9 y 18 de agosto en el Centro Colombo Americano de Bogotá (FIG. 1 y 2). Hernando Salcedo Silva, crítico, historiador, mentor del cine colombiano y gran coleccionista de historietas, fue el organizador de la muestra y para ello convocó a todos aquellos jóvenes del país interesados en el dibujo de historietas a exponer sus páginas originales. Algunos de los participantes fueron Adolfo Samper, Ernesto Franco, Jorge Peña, Carlos Garzón, Guillermo Cuellar, Omero Lejar, Uriel Misas, José Herazo, entre otros.[20] Tras el éxito de la muestra, surgió la revista quincenal *Superhistorietas* (FIG. 3), a todo color, con autoría de varios de los participantes de la exposición y llegó hasta su quinta publicación.

[15] ENGEL, W. «El arte moderno en Europa y Frans Masereel», en *Revista de las Indias*, n.º 34 (1941), p. 197.

[16] DÍAZ GONZÁLEZ, M. «La producción xilográfica de Frans Masereel (1889-1972). Ilustraciones, estampas y novelas gráficas al servicio del compromiso social», en *Ars Bilduma*, n.º 11 (2021), pp. 83-106. Disponible en https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/52437/1616844147.pdf

[17] Múltiples son las exposiciones sobre las obras de Masereel en Europa e incluso visitó China en 1958 por motivo de una muestra; sin embargo, no hay constancia expositiva de su obra en Latinoamérica para la década del cuarenta. Véase DÍAZ GONZÁLEZ, M. *Op. cit.*, pp. 83-106.

[18] Según testimonio directo del dibujante Jorge Peña (entrevista telefónica, el 31 de enero de 2023), la idea era promover la circulación de historietas en el país con la asociación, sin embargo, nunca existió como una persona jurídica. Este efímero acuerdo de voluntades provino de Hernando Salcedo Silva, Carlos Garzón y Jorge Peña.

[19] Tanto el Museo Virtual de la Historieta Colombiana (2000), liderado por Bernardo Rincón, y la investigación «Entre Viñetas, la historieta colombiana de prensa» (2014) de Pablo Guerra, coinciden en afirmar que esta fue la primera muestra de dibujantes de historietas del país.

[20] Samper es reconocido como el padre de la historieta colombiana y Franco como el creador del personaje (Copetín) de más larga duración en el cómic nacional. Para contrarrestar esta perspectiva masculina y patriarcal, véase FLÓREZ, L. y HENAO, E. «Apuntes para la construcción de una genealogía feminista de la historieta colombiana», en *Revista de la Red Intercátedras de Historia de América Latina Contemporánea*, n.º 15 (2021), pp. 87–112. Disponible en https://revistas.unc.edu.ar/index.php/RIHALC/article/view/35844/35946

FIG. 1. Anuncio publicitario del periódico *El Tiempo* (6 de agosto de 1967) sobre la «Primera Exposición de Tiras Cómicas Colombianas».

FIG. 2. Fotografía del periódico *El Tiempo* (11 de agosto de 1967) sobre la «Primera Exposición de Tiras Cómicas Colombianas».

FIG. 3. Carátula de la revista *Superhistorietas*.

Tras esta muestra hubo otras exposiciones de cómic en lo que restaba del siglo pasado[21] y, entre ellas, vale la pena mencionar *Cómic: otra visión* que curó el diseñador gráfico David Consuegra para el Museo de Arte Moderno de Bucaramanga entre el 16 de agosto y el 17 de septiembre de 1994.[22] Con el apoyo de la Universidad Nacional de Colombia, Consuegra resignificó el valor del lenguaje del cómic al reproducir, en gran formato, páginas de cómic de los grandes maestros como Milton Caniff, Hugo Pratt, Winsor McCay, Quino, Moebius, entre otros, así como de algunos historietistas colombianos: Bernardo Rincón, Carlos Garzón, Giovanni Castro, Alberto Rodríguez y Leonardo Espinoza. Según el curador,[23] la intención de la muestra fue didáctica y pretendió hacer legibles los códigos visuales y gráficos de la historieta a un público más amplio que el de la exclusiva minoría sensibilizada.

El cómic en las instituciones museísticas

Aparte de estos antecedentes históricos, la entrada del cómic a espacios de exhibición propios del mundo del arte es un fenómeno reciente, que se puede enmarcar en la segunda década del siglo XXI. Se trata de un fenómeno que replica una tendencia global, como se mostró en la introducción del artículo, y que ya se ocupa de las reflexiones sobre los estudios sobre cómic como se evidencia en las investigaciones de Kim A. Munson, Thierry Groensteen, Michael D. Picone,[24] Jean-Matthieu Méon[25] o en el ámbito hispanohablante con las investigaciones de Enrique del Rey Cabero, Francisco Sáez de Adana o Santos M. Mateos Rusillo, entre otros. En su artículo «¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte», este último autor propone algunas coordenadas de interés para una tipología de las distintas formas de relación entre los cómics y las instituciones museísticas, centrándose en el caso español, con algunos antecedentes importantes en el contexto francés.

Inicialmente, Mateos Rusillo describe dos relaciones relevantes entre las instituciones museísticas y los cómics: la exhibición de historietas en los museos de arte y la producción o edición de cómics por parte de los museos. En un segundo momento, el autor propone tres maneras de exhibir los cómics en espacios museísticos: la primera, en la que se privilegia el proceso creativo y la dimensión patrimonial del arte gráfico de los cómics, al consistir en la exhibición de planchas

[21] En 1987, el extinto Banco Central Hipotecario apoyó una exposición en homenaje a la tira cómica *Copetín* de Ernesto Franco, en 1996 se organizó en Manizales la exposición *Art Cómics*, en el marco de la décima versión (1997) de la Feria Internacional del libro de Bogotá se realizó una exposición con obras de la historietista Cáceres Amaya (Ceci) y del historietista Carlos Garzón, entre otras. Véase UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Museo Virtual de la Historieta Colombiana, Bogotá, 2000. Disponible en http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/cronologia/noventas.html

[22] Esta exposición itineró en varias ciudades del país empezando por el Museo de Arte de la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá.

[23] CONSUEGRA, D. *Cómics: otra visión*. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 1994.

[24] PICONE, M. D. «Comic Art in Museums and Museums in Comic Art», en *European Comic Art*, vol. 6, n.º 2 (2013), pp. 40-68. Disponible en https://www.berghahnjournals.com/view/journals/eca/6/2/eca060203.xml

[25] MÉON, J. M. «Comics in Museums and at their Periphery: Hierarchical Reaffirmation and Domination Adjustments in French Art Museums», en *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies*, n.º 10 (2019). Disponible en https://imagetextjournal.com/comics-in-museums-and-at-their-periphery/

originales en los muros y espacios de los escenarios museísticos. De acuerdo con Mateos Rusillo, este primer tipo de exposición tiene la limitante de que generalmente solo es de interés para especialistas y aficionados a la historieta, pero puede resultar poco atractiva para un público más amplio, que asocia los cómics con su manifestación final en forma de publicación. Además, las planchas de cómic están concebidas para el formato bidimensional de la publicación impresa, de manera que su asimilación con los espacios tridimensionales y verticales de los muros puede resultar forzada. De ahí que una segunda forma de exhibir historietas en los museos sea precisamente la presentación de objetos editoriales —libros, revistas, álbumes— en los espacios de exhibición, de manera que los visitantes puedan observarlos y, en algunos casos, manipularlos, en urnas, escaparates y otros dispositivos, que subrayan el carácter de medio impreso connatural al cómic, vinculándolo con el espacio tridimensional de la exposición artística. No obstante, para Mateos Rusillo, la relación más interesante entre las historietas y los espacios del museo es la tercera alternativa, el denominado «cómic de exposición» o «cómic expandido», entendido como:

> Un modelo creativo que se aleja de una visión encorsetada y purista del medio para acercarse a la hibridación y a las fronteras gaseosas que caracterizan la cultura de nuestra época (Carrión, 2019), funcionando así como una instalación de carácter efímero e inmersivo. Los artistas, liberados de la componente página, disponen de más recursos narrativos (Bordes, 2017: 58), creando su propuesta expresamente para un determinado espacio, lo que implica una vida con fecha de caducidad (el cómic desaparece una vez acabada la muestra, dejando únicamente testimonios escritos y visuales para el recuerdo) y un cambio en el rol de los visitantes al dinamitar la cuarta pared (de surfear por la página a bucear por el espacio del cómic).[26]

Mateos Rusillo menciona como ejemplos de cómic expandido o cómic de exposición las exhibiciones *Carte blanche a CòmicNostrum* (Es Baluard, 2014), *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero, 2019) y *El dibujado* (IVAM, 2019).[27] Adicionalmente, enumera algunas de las maneras en las que los museos han dado entrada a los cómics en sus formas de exhibición: la colección o «la integración del cómic en los fondos patrimoniales de las instituciones museísticas» y las exposiciones temporales, asociadas con retrospectivas de artistas específicos, incluso publicaciones de cómic como la muestra dedicada a la revista *El Víbora*, «*Comix contracultural*» en el Museu Nacional d'Art de Catalunya de Barcelona en 2019. Resulta de interés aplicar o contrastar los criterios ofrecidos por Mateos Rusillo al caso colombiano para mostrar las cercanías, pero

[26] MATEOS RUSILLO, S. M. «¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte», en *HER&MUS*, n.º 20 (2019), p. 248. Disponible en https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/view/370022/463734

[27] Las exposiciones de Enki Bilal mencionadas más arriba también constituyen un ejemplo de cómic expandido o cómic de exhibición. En el caso de *Mécanhumanimal,* el artista intervino las máquinas y aparatos del *Musée des Arts et Metieres* incorporando algunas de sus páginas originales en su espacio de exhibición, pero también a través de proyecciones e, incluso, incorporando un holograma que replicaba uno de los objetos tecnológicos de sus cómics. El caso colombiano ofrece, así mismo, otros ejemplos de cómic expandido que involucran otra de las manifestaciones del arte contemporáneo: el *performance*. Así, en la exposición de Jean Paul Zapata de 2013 en la Cámara de Comercio de Bogotá, el artista realizó una acción performática en la que realizaba en vivo y ante el público visitante una pintura que constituía una viñeta adicional a su novela gráfica *Cuatro jinetes*, y lo hacía al ritmo de una ejecución musical también en vivo.

también las distancias, entre este y el contexto europeo, con una tradición más extensa y diversa de publicaciones, artistas y exhibiciones de cómic al estar sustentada en un posicionamiento social e institucional mucho más sostenido de la cultura de la historieta.

Para ello, nos concentraremos en el periodo más reciente, asociado con el siglo XXI, dado que ya hemos enumerado los escasos ejemplos históricos del siglo XX. En Colombia, una tendencia importante es el hecho de que las exposiciones de cómic en museos de arte están distribuidas en diversas ciudades (Cali, Medellín, Ibagué, Armenia, Montería) además de la capital del país, Bogotá, que ocupa un lugar incluso secundario en este aspecto, pues, aunque la capital de Colombia cuenta con una extensa red de galerías y museos de arte, la presencia de la historieta no ha sido tan frecuente y extensa como en otras ciudades. Así, espacios como el Museo La Tertulia en Cali, el Museo de Arte del Tolima en Ibagué, el Museo del Oro Quimbaya en Armenia, el Museo de Arte Moderno de Medellín, el Museo de Antioquia y el Museo Casa de la Memoria en la misma ciudad o el Museo Zenú de Arte Contemporáneo (MUZAC) en Montería han abierto sus puertas a exposiciones temporales de historietas, principalmente del contexto local, aunque con alguna presencia de artistas del panorama internacional.[28] Según los tipos de relación de los cómics con el entorno museístico propuestos por Mateos Rusillo, en el caso colombiano prima la exposición temporal como el formato más común, con escasa (o prácticamente nula) presencia de la incorporación de historietas a las colecciones permanentes de los museos locales, lo cual hace pensar que el cómic en Colombia todavía no ha conquistado el nivel de bien patrimonial. Así mismo, la escasa presencia de colecciones especializadas de cómics en instituciones como la Biblioteca Nacional de Colombia ratifica esta idea.

En cuanto a estas exposiciones temporales, es de subrayar que la mayoría de ellas están consagradas a la obra de artistas de cómic específicos. Este sería el caso de la exhibición *De frente me escondo,* consagrada a la obra de Powerpaola en el Museo La Tertulia (2018), la exposición de los *Cuadernos Gran Jefe* del historietista antioqueño Álvaro Vélez (Truchafrita) en el Museo del Oro Quimbaya (2008) y, de este mismo artista, la exposición el *Taller de Truchafrita* en el Museo de Arte Moderno de Medellín (2013) o la muestra *Narrativa gráfica (el pensamiento en paredes)* del historietista Diego Gómez (FIG. 4) en el Museo de Arte del Tolima (2022). Asimismo, se pueden mencionar a los artistas Luis Echavarría y Francisco José Peláez que participaron en la exposición *El jardín de los senderos que se bifurcan,* del Museo de Antioquia (2022), con fragmentos de sus obras *Liborina* y *Revisión a la historia*, respectivamente. Echavarría también participó en la ya mencionada exposición *El fantasma que no se ve,* junto al artista norteamericano Dash Shaw, en el Museo La Tertulia (2015-2016).

[28] Es el caso, por ejemplo, de la exposición *El fantasma que no se ve. Dash Shaw y Luis Echavarría* (2015-2016) en el Museo La Tertulia de Cali en el marco de la sexta versión del Festival Entreviñetas, que presentaba la obra del artista estadounidense junto a la del historietista colombiano y subrayaba sus cercanías y coincidencias.

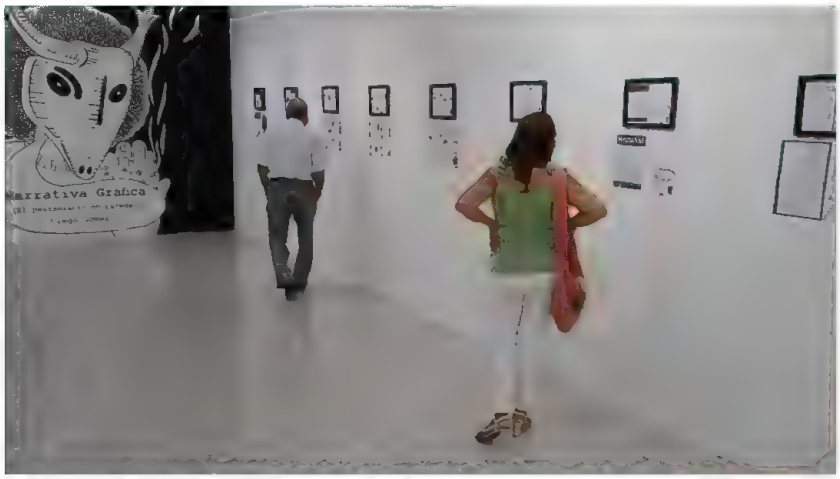


FIG. 4. Exposición *Narrativa gráfica (el pensamiento en paredes)* en el Museo de Arte del Tolima (2022). Fotografía de Diego Gómez.

Otra tendencia en las exposiciones temporales de cómics en museos del contexto colombiano es la presencia de obras gráficas asociadas con procesos o movimientos sociales que no forman parte del circuito editorial de los cómics, sino que han circulado en el marco de instituciones u organizaciones de índole oficial o político. Este es el caso de la exposición del 2018 en el Museo Zenú de Arte Contemporáneo (MUZAC), en Montería, de las historietas y obras artísticas de Ulianov Chalarka, cuya obra se enmarca en el trabajo comunitario de los movimientos populares asociados al investigador Orlando Fals Borda y su metodología de la Investigación Acción Participativa (IAP) en la costa atlántica colombiana. Otro caso es el de la historieta comisionada al artista Luis Echavarría en el marco de la exposición *Presunto sospechoso. La construcción del enemigo interno en Colombia*[29] y expuesta en el Museo Casa de la Memoria de Medellín (2022-2023). En esta tendencia se puede ubicar también el mural realizado por la artista plástica Gabriela Pinilla en este último museo dentro del marco de la exposición *Resistir para existir. Por la dignidad, la palabra y la tierra* (2021-2023), que ofrece al visitante un caso de narración espacial multilineal por la simultaneidad de líneas narrativas (FIG. 5). Asimismo, estaría el cómic del indígena guambiano Tumiña Pillimué, *Nuestra gente. [Namuy misag]: tierra, costumbre y creencia de los indígenas guambianos,*[30] en el marco de la exposición *Tipo, Lito, Calavera: historias del diseño gráfico en Colombia en el siglo XX* (2022-2023) en la Casa Republicana de la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá.

[29] Este cómic recogió los resultados de la investigación De comunistas a vándalos: aproximación a los repertorios de represión ejercidos por gobiernos, fuerzas armadas y medios de comunicación para la construcción del enemigo interno en Colombia (1960-2022) y su publicación fue de dos formas: como fanzine e impreso en módulos diseñados para la exposición (cubos) con el fin de activar la conciencia crítica de los visitantes.

[30] Este cómic fue publicado por la Universidad del Cauca y contó con la dirección del antropólogo Gregorio Hernández de Alba. A diferencia de las historietas de Ulianov Chalarka no fue concebido en procesos comunitarios, pero por su temática y autoría constituye una valiosa representación del territorio ancestral guambiano en Cauca, Colombia. Además, los dibujos de Tumiña Pillimué fueron expuestos en las Galerías de Arte de la avenida Jiménez de Bogotá en 1949. Véase FAJARDO GONZÁLEZ, J. P. *et al. Tipo, Lito, Calavera: historias del diseño gráfico en Colombia en el siglo XX*. Bogotá, Banco de la República, 2022, pp. 76-83.

FIG. 5. Mural de Gabriel Pinilla en el marco de la exposición *Resistir para existir. Por la dignidad, la palabra y la tierra* (2021-2023). Fotografía de Diana Gil.

Una última tendencia, no mencionada por Mateos Rusillo, se relaciona con la presencia de cómics e historietas en el marco de exposiciones más amplias, que incluyen otros medios y lenguajes artísticos. Es el caso de las exposiciones *El diablo probablemente* (2015) y *Gráfica subterránea* (2020-2021) en el Museo La Tertulia,[31] cuya curaduría estuvo a cargo de Alejandro Martín, un comisario de exposiciones que también es responsable del caso más importante de cómics en museos en el contexto colombiano: el 45SNA (Salón Nacional de Artistas), realizado en el 2019 y que, bajo el título/lema *El revés de la trama,* incluyó entre sus múltiples espacios tres exposiciones asociadas con el cómic: *Arquitecturas narrativas, Llamitas al viento* y *Contrainformación.*[32] Esta exposición es relevante dado que el Salón Nacional de Artistas es un evento asociado con las Artes Plásticas y Visuales y en el pasado solían desdeñar al cómic como una forma popular que no entraba en sus espacios de circulación. Para su legitimación en la versión 45 de este salón, Martín recurrió a las estrategias ya presentes en curadurías que comisarió en exhibiciones anteriores al salón y que también fueron incorporadas por los curadores de las otras exhibiciones: la inclusión de historietas asociadas con movimientos sociales, como la obra del mencionado Chalarka (en *Contrainformación*) por el Equipo TRansHisTor(ia); la incorporación del «cómic de exposición» o «cómic expandido» en el caso de *Arquitecturas narrativas* por Martín; o la exposición *Llamitas al viento* (curada por Manuel Kalmanovitz), compuesta por publicaciones financiadas por el propio 45SNA y constituye así un caso pionero de cómics producidos por (y para) una exhibición de arte.

[31] Escenario que, como se ha evidenciado en este apartado, se perfila como protagónico para las exposiciones de cómics en museos en el contexto colombiano.

[32] Analizamos en detalle este caso en un artículo previo. Véase CONDE ALDANA, J. A. y GIL GUZMÁN, D. P. «La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia», en *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, n.º 22 (2021), pp. 99-111. Disponible en https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/22931

El cómic en otros espacios expositivos

Hasta el momento, hemos analizado las incursiones de la historieta en el espacio museístico. Sin embargo, la historia expositiva del cómic en Colombia se concentra en otros espacios arquitectónicos como centros culturales, galerías, bibliotecas, universidades, centros comerciales, etc. Cabe señalar que aquí no se trata de examinar exhaustivamente todas las muestras de cómic en espacios distintos a los museos sino de explorar los principales rasgos y formas de desplegar este lenguaje más allá del papel, como indica el investigador Enrique del Rey:

> La gran diferencia que supone el soporte arquitectural de la exposición para el cómic es que el medio ya no está contenido en un objeto transportable ni manipulable, por lo que puede extenderse más allá de la intimidad del regazo del lector en cualquier dirección. El hecho de que el lector no pueda realizar la lectura entre sus manos, sino en el nuevo espacio, lo obliga a desplazarse.[33]

Los festivales colombianos de historieta (Calicomix, Cómic Sin Fronteras, Entreviñetas y el Festival Independiente de Cómic Colombiano o FICCO) son los principales promotores de incorporarla en los espacios expositivos. El más antiguo de ellos, el Festival Internacional Calicomix, ofrece muestras de cómic en cada una de sus versiones anuales desde su creación en 1994, como el Salón de Historieta y Caricatura en Cali. Al principio, el director de Calicomix, José Ocampo, invitó a dibujantes de historietas, ilustradores y caricaturistas locales a exponer en la Cámara de Comercio de Cali sus páginas originales o reproducciones. Sin embargo, con el cambio de siglo, el programa expositivo empezó a nutrirse con nuevos espacios como la Biblioteca de la Universidad del Valle y la Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero, así como de la presencia de invitados nacionales e internacionales.

La última muestra *Encuentro de narrativa gráfica de México y Colombia* (Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero, octubre y noviembre de 2022) sintetiza el tradicional modelo museográfico con el que trabaja el festival: impresiones de cómics, caricaturas o ilustraciones ampliadas sobre lonas (u otros soportes) con el fin de mostrar ángulos, visuales y la destreza gráfica del creador, además de aproximar la viñeta a otras formas de arte como la pintura por el tamaño de las impresiones. No obstante, como se observa en la FIG. 6, la exposición incorpora módulos, como los cubos de 4 caras, que añaden una pizca de escenografía y ambientación al lugar. Para esta muestra, los mexicanos invitados fueron Idalia Candelas, Susana Escobar, Federico Aguilar y Augusto Mora.

[33] DEL REY CABERO, E. *La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada, 2018, p. 465. Disponible en https://digibug.ugr.es/handle/10481/63870

FIG. 6. Panorámica de *Encuentro de narrativa gráfica de México y Colombia* (2022). Fotografía de Calicomix.

Al igual que Calicomix, el festival Muestra de Cómic Sin Fronteras, creado en el 2000, celebra exposiciones de historieta desde sus inicios en Pereira. El primer espacio arquitectónico que ocupó fue el centro comercial Novacentro con la muestra *Sin Formato*, hasta que en la versión trece migraron a la facultad de Bellas Artes y Humanidades de la Universidad Tecnológica de Pereira, además de otros espacios como el Museo de Arte de Pereira. Según el director del festival,[34] Nelson Zuluaga, no solo exhiben originales o reproducciones de páginas sino también, en ocasiones, incorporan esculturas alusivas a este lenguaje, dispositivos electrónicos e invitan a los dibujantes a intervenir los muros. Esta forma expositiva reitera la posibilidad de ir más allá del material gráfico.

Más recientemente, el Festival Entreviñetas[35] empezó, desde su primera versión en 2010, a introducir un programa expositivo que conquistó diferentes espacios en distintas ciudades como Bogotá, Medellín, Cali, Manizales, Pereira y Armenia. Si algo caracterizó a muchas de estas exposiciones fue la exhibición de originales sin negar su completitud (FIG. 7), es decir, no se fragmenta el contexto narrativo secuencial.[36] Por su parte, el Festival Independiente de Cómic Colombiano (FICCO), bajo la dirección de Santiago Suescún desde el 2016, también suma esfuerzos expositivos en la Biblioteca Pública Virgilio Barco de Bogotá con la muestra *Un aullido* (2022) de la historietista Carolina Pineda (La desparchada), así como con las recientes exposiciones de 2023: *Tesoros de coleccionistas*, una muestra de la colección de revistas ACME del editor Pablo Guerra, y *El caparazón de la tortuga* de la historietista Lorena Álvarez. De estas, vale la pena resaltar *Un aullido* porque incluyó varios elementos del proceso creativo de la novela gráfica *El eco de la llamada*, que se publicará próximamente con el sello Planeta Cómic, pero lo más llamativo fue la utilización del espacio para alterar la experiencia corporal del visitante-lector que no solo se desplaza, sino que también interactúa y se vuelve un personaje más de la historieta.[37] Esto puede verse en la FIG. 8 donde el visitante puede arrojarse al suelo para simular la

[34] Entrevista telefónica, el 19 de enero de 2023.

[35] Este festival por su impacto a nivel regional, Latinoamérica, es uno de los grandes referentes a nivel internacional. Los invitados y la programación (talleres, charlas, mercado editorial, exposiciones, laboratorios creativos y las acciones artísticas) han sido determinantes en su consolidación bajo la dirección de Daniel Jiménez Quiroz.

[36] MOLOTIU, A. «Permanent Ink: Comic Book and Comic Strip Art as Aesthetic Object», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp 33-61.

[37] DEL REY CABERO, E. y SÁEZ DE ADANA, F. «El cómic en el museo. La instalación expositiva de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*», en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 34, n.º 3 (2022), pp. 1231-1248. Disponible en https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/77855/4564456560741

caída de la protagonista del libro o vomitar como el personaje del cómic con las bolsas de papel disponible.

FIG. 7. Exposición *Tiempos irregulares* de Brecht Vandenbrouck en La Pascasia (2016), en el marco de la séptima versión del Festival Entreviñetas. Fotografías de Entreviñetas.

FIG. 8. Exposición *Un aullido* en la Biblioteca Pública Virgilio Barco de Bogotá (2022). Fotografías de La Desparchada.

Otros espacios donde el cómic ha tenido cabida son las salas de exposición de algunas instituciones culturales del país como la Fundación Gilberto Alzate Avendaño (FUGA) en Bogotá, las Alianzas Francesas del país (como Bogotá, Pereira y Cali), las Cámaras de Comercio (como

Bogotá y Cali), el Centro Cultural Gabriel García Márquez, entre otros. En los últimos años, la FUGA ha otorgado algunos estímulos de cómic[38] cuyo resultado consiste en la publicación de una historieta y la exposición del proceso creativo en sus salas temporales (FIG. 9). De esta manera, en las muestras hay bocetos, guiones, páginas originales, contrastadas con el cómic reproducido, la verdadera obra de arte, «lo que se acerca, acertadamente, a una comprensión global del medio».[39] Y, por lo general, el creador participa con la intervención artística de los muros.

FIG. 9. Exposición de Pavel Molano y Henry Díaz en la sala 3 de la FUGA (2017). Fotografías de Pavel Molano.

A renglón seguido, las Alianzas Francesas del país también han abierto sus salas de exposición a los dibujantes de historietas para exhibir, en muchos casos, el proceso creativo de novelas gráficas ganadoras de becas. Una de las muestras más interesantes fue *Las cosas que ya no están* de la dibujante colombiana Tatiana Álvarez (Tatee). La exposición exhibió los resultados de la Residencia de Creación de Novela Gráfica en Angulema-Francia de2017 incorporando el boceto, el guion, las planchas originales y la edición digital de algunas páginas finales. Más allá de eso, el montaje escenográfico creó una rica sinergia con el contenido de la obra por el minimalismo gráfico y estético (FIG. 10). Algo similar ocurrió con la exposición *Cuatro Jinetes: microrrelatos de una épica urbana* (Cámara de Comercio de Bogotá, 2013), del artista plástico Jean Paul Zapata, porque incorporó soluciones formales únicas fuera de mostrar los elementos del proceso creativo como ampliaciones en cartón de algunos de los personajes de las historietas e intervención artística de los vidrios.

[38] Por ejemplo, en 2017, los ganadores de la beca de cómic fueron Pavel Molano con *Antoñín* y Henry Díaz con *Señor P.* Al año siguiente, Diego Zhaken con *El resplandor de la noche* y Marco Ordoñez y Julián Naranjo con *Cuando amanezca* fueron los ganadores de la beca. Y, en 2019, Mario Garzón ganó la beca «Libro de artista-cartografías urbanas», con *Emús en la zona.*

[39] VILCHES, G. «Cómics en las paredes», en *Rockdelux*, 12 de julio de 2022. Disponible en https://www.rockdelux.com/cultura/comics-en-las-paredes

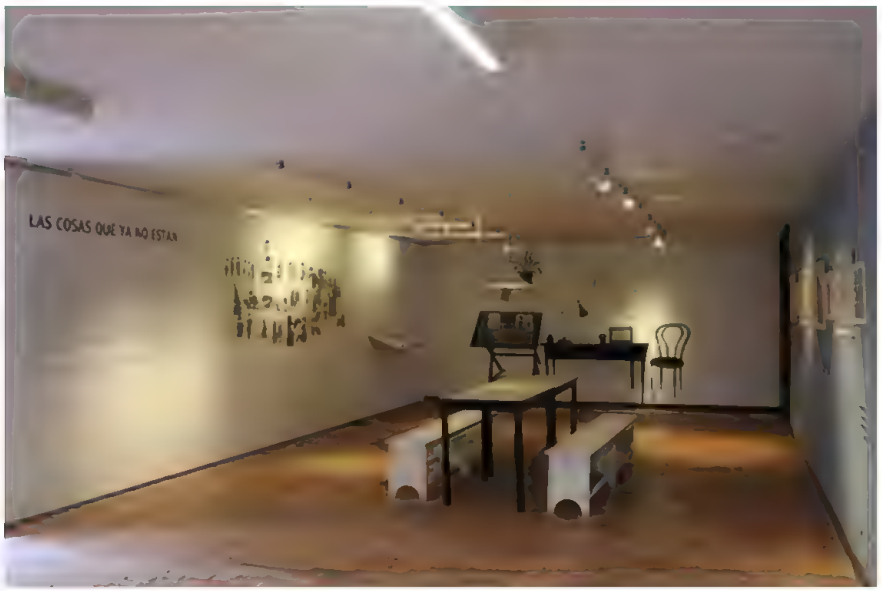


FIG. 10. *Las cosas que ya no están* en la Alianza Francesa de Bogotá (2018). Fotografía de Tatiana Álvarez.

Otro ejemplo de interacción entre el cómic y las instituciones lo vemos en las bibliotecas del país. Desde principios de este siglo, uno de los grandes referentes del cómic colombiano, Álvaro Vélez (Truchafrita), ha participado en nueve exposiciones individuales y seis colectivas, de las cuales tres se desarrollaron en bibliotecas de Medellín donde expuso material gráfico de algunas entregas de *Cuadernos Gran Jefe, diarios de Truchafrita*, un cómic seriado que llegó hasta el número trece (FIG. 11). De igual manera, las universidades se han mostrado permeables a este lenguaje al incorporarlo en sus espacios expositivos, como ocurrió con el relato gráfico *La reliquia* de Carlos Díez que la Universidad EAFIT (Medellín, 2014) exhibió en el bloque de humanidades al colgar las planchas originales en unos paneles modulares.

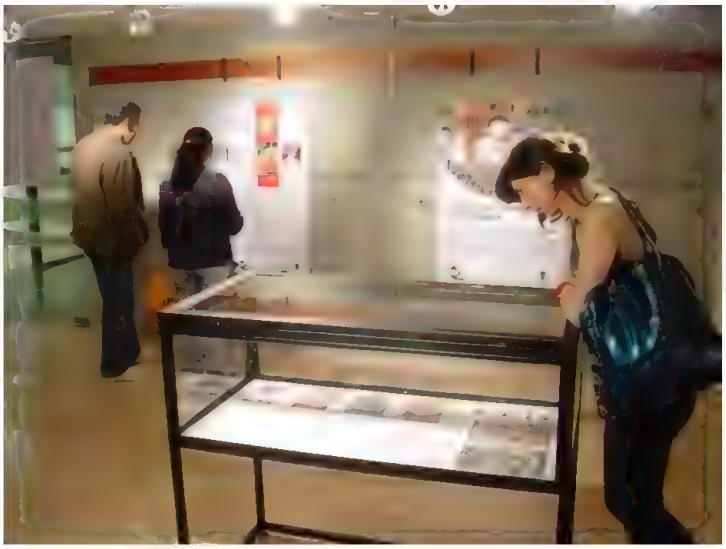


FIG. 11. Exposición *Cuadernos Gran Jefe. Días de Escuela*, Galería Parque Biblioteca San Javier (Medellín, 2009). Fotografía de Álvaro Vélez.

Como vemos, las instituciones suelen abrir estos espacios con unos criterios expositivos específicos para el medio, es decir, tienen en cuenta las distintas etapas y subproductos del proceso de creación de cómics (dibujos originales, bocetos, publicaciones, etc.), así como la utilización narrativa del espacio arquitectónico. Pero más allá de estas salas institucionales, los cómics también han sido expuestos en diversos espacios autogestionados de las principales ciudades del país como una manera de introducirlo en el mundo de las artes gráficas. Estas muestras, por las condiciones presupuestales y materiales de los espacios autogestionados, se limitan a exponer los originales, los bocetos y la publicación impresa, sin hacer mayor juego con el espacio físico de la sala, como se evidencia en la exposición *El proceso* en el marco de la tercera versión de la Feria Cocodrilos[40] de Un nuevo error (FIG. 12).

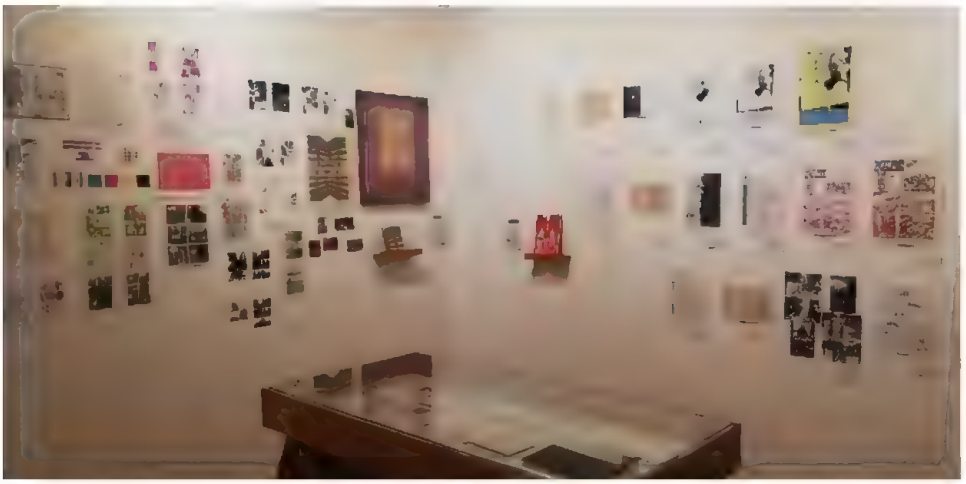


FIG. 12. Exposición *El proceso* en Un Nuevo Error (Medellín, 2021). Fotografía de Diana Gil.

Por su parte, la presencia del cómic en las galerías de arte ha sido casi nula porque en el país no existe un mercado para la venta de las planchas originales. Sin embargo, la dibujante y artista plástica Paola Gaviria (Powerpaola) fue invitada a exponer sus dibujos y viñetas enmarcados en la Galería Sextante de Bogotá (2022) porque su obra, a diferencia de las de otros historietistas latinoamericanos, se ha insertado en la práctica artística contemporánea tras el auge de la novela gráfica *Virus tropical*, así como por su formación en artes plásticas y participación en múltiples residencias y espacios expositivos. Por último, los cómics también pueden aparecer expuestos en el espacio urbano y, un ejemplo de ello, lo vimos en la exposición de la tira cómica *Los invasores* de Elkin Obregón en el Museo de la Calle de Junín (2020), en el marco de la versión catorce de la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín, donde se desplegaron algunas tiras impresas en una serie de paneles del centro de la ciudad como una forma de reconocer su aporte, en el siglo pasado, a la tira cómica nacional.

[40] Esta feria comenzó en 2019, bajo el liderazgo del artista Alejandro Metaute, en el espacio autogestionado Un nuevo error de Medellín con el fin de visibilizar las publicaciones locales que integran texto e imagen. Así mismo, el título de la feria proviene de la plataforma Cocodrilos que alberga una *fanzinoteca*: https://linktr.ee/cocodrilos.co

Por lo visto hasta aquí, muchas de estas exposiciones surgen en el marco de becas que implican socializar la obra (finalizada o no) en el contexto del lanzamiento de un libro (por ejemplo, la exposición *Camino a L* de Luis Echavarría en la Bruja Riso de Medellín para socializar y comercializar la historieta *Liborina* de Planeta Cómic), por el interés de exhibir el proceso creativo, sea en una muestra individual (véase la exposición *Un aullido* de La desparchada) o colectiva (véase la exposición *El proceso*), por el coleccionismo (véase la exposición *Tesoros de coleccionistas*) o por el resultado de un proceso formativo sobre creación de cómics (como fue el caso de las exposiciones del Laboratorio de historieta La Chimenea en Medellín, entre el 2015 y 2018, que recogieron el trabajo de cada uno de los participantes del taller). Esta serie de fenómenos recientes son buenos indicadores de las posibilidades expositivas de la historieta en espacios no museísticos y resaltan el desplazamiento del cómic desde universo del «nicho» al universo artístico.

Otras expresiones artísticas asociadas al lenguaje de la historieta

Si bien en Colombia no existe una tradición expositiva de la historieta, sí hay numerosas obras de arte llevadas al espacio tridimensional, relacionadas con el cómic de manera más indirecta, y concebidas dentro de las prácticas artísticas contemporáneas. Un caso que ilustra lo dicho es la exposición *Tintín, del cómic a la pintura y la escultura* (Galería Art-Loft, 2021-2022) del artista plástico colombiano Gabriel Ortega porque basa su trabajo escultórico y pictórico en la influencia de la cultura del cómic, principalmente, en los personajes superheroicos y la figura de Tintín. No en vano fue invitado a exponer en el XXI Salón Internacional del Cómic, Barcelona (España) ya que su obra deriva de este lenguaje. Según la curadora Luz Nadina Zapata, Ortega investiga «la relación entre la imagen de Tintín como icono, el espacio, la arquitectura, la geografía y el mundo contemporáneo, exteriorizando así el carácter inalterable, justo y aventurero de este ubicuo personaje».[41]

Al igual que Ortega, los artistas plásticos colombianos Álvaro Barrios y Javier Restrepo se interesaron, con sus miradas pop, por este lenguaje extrapolándolo a sus planteamientos pictóricos y diluyendo así el distanciamiento entre la alta cultura y la cultura popular. Para las curadoras Sol Astrid Giraldo e Imelda Ramírez, «Restrepo fue pop "a lo local"»[42] por su particular mirada sobre el entorno y el momento, de allí el título de la exposición *Javier Restrepo: el hombre que miraba las estrella* (Centro de Artes de la Universidad EAFIT, 2015) que incluyó cómics en pintura acrílica como también los bocetos (FIG. 13).

[41] ZAPATA, L. N. «Tintín, del comic a la pintura y la escultura. Gabriel Ortega». Disponible en https://arte-loft.com/exposicion/tintin-del-comic-a-la-pintura-y-la-escultura-exposicion-actual/

[42] GIRALDO, S. A. y RAMÍREZ, I. «Texto curatorial», en GIRALDO, S. A. y RAMÍREZ, I. (eds). *Javier Restrepo: el hombre que miraba las estrella*. Medellín, Fondo Editorial Universidad EAFIT, 2015, pp. 15-16.

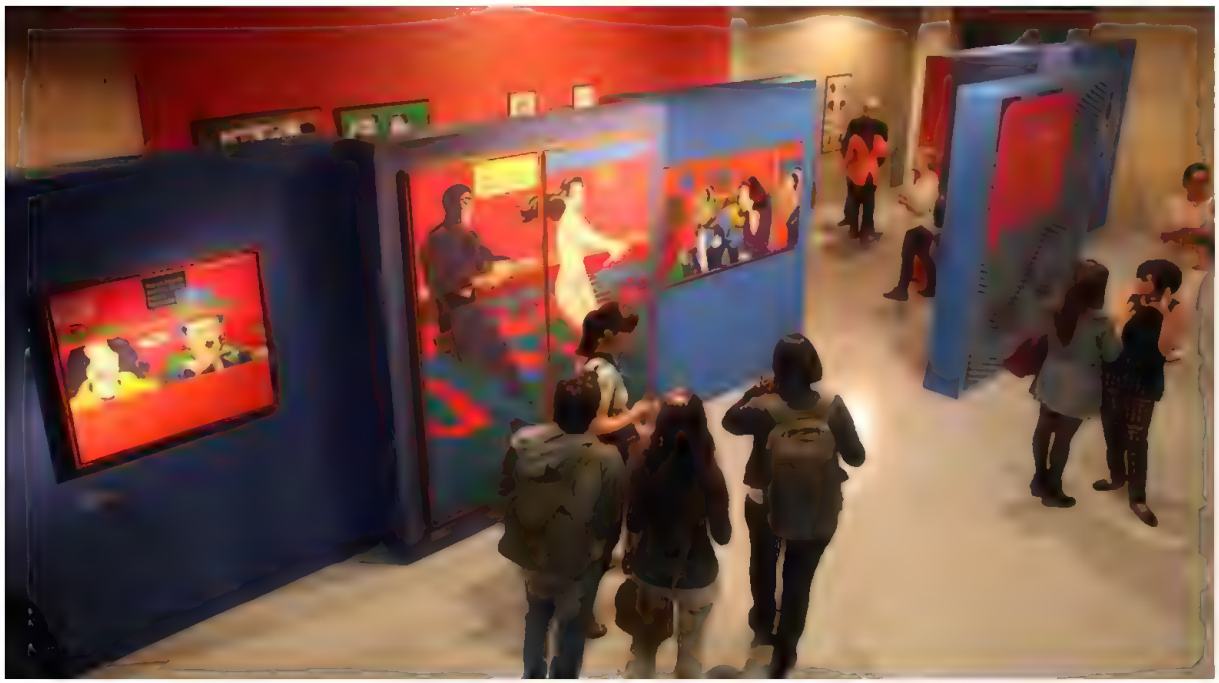


FIG. 13. Inauguración de la exposición *Javier Restrepo: el hombre que miraba las estrella* en el Centro de Artes de la Universidad EAFIT (2015). Fotografía de la Universidad EAFIT.

Sin inscribirse en el arte pop, el ingeniero mecánico y artista colombiano Camilo Restrepo ha desarrollado una serie de dibujos en gran formato, como *Land reform* y *Bowling for Medellín*, que contienen numerosos personajes icónicos del cómic y la cultura popular como «distintas líneas narrativas que discurren paralelamente en el espacio»[43] entrelazadas por mangueras rojas. Estos personajes hacen alusión a los alias de los criminales publicados en periódicos y revistas colombianas que el artista recopila caóticamente en su obra como una manera de lidiar con su neurosis y dejar constancia de los infinitos ciclos de violencia en Colombia. Por sus vínculos con el lenguaje de la historieta, el curador Alejandro Martín no dudo en incluir el trabajo de Restrepo en la curaduría *Arquitecturas narrativas* del 45SNA.

Así mismo, el artista Jorge Alonso Zapata, sin pertenecer a la tradición del cómic, ha desarrollado una obra pictórica sobre los marginados y excluidos del Bronx de Medellín, una gran plaza de vicio en el centro de la ciudad, con estructuras narrativas específicas de la historieta como el dibujo trayecto con fondos continuos sin la interrupción de bordes de viñetas (FIG. 14). Como vemos, son varios los artistas plásticos que, sin reconocerse dibujantes de historietas, incorporan este lenguaje en sus obras al apropiarse de sus elementos y ponerlos en discusión con el mundo del arte y sugerir nuevas posibilidades en relación con los soportes, las técnicas y las representaciones.

[43] DEL REY CABERO, E. *(Des)montando el libro: del cómic multilineal al cómic objeto*. León, Servicio de Publicaciones Universidad de León, 2021, p. 99.

FIG. 14. *Atardecer* (2013) de Jorge Alonso Zapata. Fotografía de Ricardo Zuluaga Gil.

Conclusiones

El anterior panorama permite identificar algunas características generales de las exposiciones de cómics en Colombia. Para empezar, hay una preponderancia de la exhibición de material gráfico e impreso, tanto de ampliaciones de páginas y viñetas como de objetos editoriales, de manera que la exploración de otro tipo de posibilidades que aprovechen el espacio tridimensional de las salas de exposición es limitada y está por desarrollarse más en este medio. Esto puede deberse a la todavía escasa interlocución entre los artistas de cómic, más acostumbrados a la gestión espacial que les procura el medio editorial, y los artistas visuales y curadores de arte, más expertos en la gestión del espacio tridimensional y performático de los centros de exhibición artísticos, pero menos familiarizados con la narratividad y la gramática de la historieta. No obstante, la transición del papel de los objetos editoriales, a los muros de museos y galerías, ofrece en algunos casos puntuales otros protocolos de lectura de la historieta que trascienden la linealidad (a este respecto es interesante el mural de Gabriela Pinilla en el Museo Casa de la Memoria de Medellín).

Otra conclusión que se puede extraer del panorama aquí esbozado es que, en el ámbito colombiano, donde no hay una industria de cómic consolidada, las prácticas artísticas y la edición independiente se convierten en campos de legitimación y difusión de la historieta, a través de alianzas estratégicas fructíferas entre artistas, instituciones y públicos. Así mismo, en este contexto ha sido fundamental el papel de las becas, convocatorias y otros apoyos financieros y logísticos por parte de instituciones, tanto estatales como privadas, para la realización de exhibiciones y publicaciones artísticas relacionadas con el cómic y la narración gráfica en general. Esto hace pensar que, en el caso colombiano —y esta es una diferencia importante con respecto a ámbitos como el europeo y, en particular, el español— más que la búsqueda de legitimación

cultural de los cómics a través de exhibiciones en espacios artísticos, las exposiciones de cómics operan como espacios de intercambio, divulgación o intervención social.

Así, además de su rol como producto artístico o comercial, el cómic forma parte de procesos y movimientos sociales que también lo convierten en objeto cultural apreciado en otras esferas, además de la editorial, por lo que llega a formar parte de estrategias políticas e institucionales que conectan el quehacer artístico de la creación de cómics con movimientos sociales y culturales. Esto ha conducido también a que, en muchos casos, no se pueda hablar exclusivamente de «exhibición de cómics en entornos artísticos» sino de la presencia, dialógica y crítica de la historieta en espacios de intervención artística en los que dialoga, debate o construye estrategias comunes con otros medios y expresiones estéticas, en un espacio dinámico de creación cultural. Y, aunque este diálogo sostenga aún la distinción tradicional entre el medio del cómic y las prácticas artísticas, el caso del 45SNA hace pensar que ya empieza a ser considerado como un objeto artístico por derecho propio.

Bibliografía

BEATY, B. *Comics versus Art*. Toronto, University of Toronto Press, 2012.

CONDE ALDANA, J. A. y GIL GUZMÁN, D. P. «La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia», en *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, n.º 22 (2021), pp. 99-111. Disponible en https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/22931

CONSUEGRA, D. *Cómics: otra visión*. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 1994.

DE MARS, L. L. *Exposer la bande dessinée?* Francia, Adverse, 2019.

DE MOYA, A. «The First International: *I Exposiçao Internacional das Histórias em Quadrinhos*», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp. 98-103.

DEL REY CABERO, E. *(Des)montando el libro: del cómic multilineal al cómic objeto*. León, Servicio de Publicaciones Universidad de León, 2021.

—*La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada, 2018. Disponible en https://digibug.ugr.es/handle/10481/63870

—y SÁEZ DE ADANA, F. «El cómic en el museo. La instalación expositiva de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*», en *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 34, n.º 3 (2022), pp. 1231-1248. Disponible en https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/77855/4564456560741

DÍAZ GONZÁLEZ, M. «La producción xilográfica de Frans Masereel (1889-1972). Ilustraciones, estampas y novelas gráficas al servicio del compromiso social», en *Ars Bilduma*, n.º 11 (2021), pp. 83-106. Disponible en https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/52437/1616844147.pdf

ENGEL, W. «El arte moderno en Europa y Frans Masereel», en *Revista de las Indias*, n.º 34 (1941), pp. 182-209.

FAJARDO GONZÁLEZ, J. P. et al. *Tipo, Lito, Calavera: historias del diseño gráfico en Colombia en el siglo XX*. Bogotá, Banco de la República, 2022.

FLÓREZ, L. y HENAO, E. «Apuntes para la construcción de una genealogía feminista de la historieta colombiana», en *Revista de la Red Intercátedras de Historia de América Latina Contemporánea*, n.º 15 (2021), pp. 87–112. Disponible en https://revistas.unc.edu.ar/index.php/RIHALC/article/view/35844/35946

GABILLIET, J.P. y CARABALLO, L. «BD, comics, historietas, quadrinhos: les circulations transnationales de la bande dessinée au sein de l'espace américain» *en IdeAs. Idées d'Ameriques*, n.º 19 (2022). Disponible en https://journals.openedition.org/ideas/12039

GIRALDO, S. A. y RAMÍREZ, I. «Texto curatorial», en GIRALDO, S. A. y RAMÍREZ, I. (eds). *Javier Restrepo: el hombre que miraba las estrella*. Medellín, Fondo Editorial Universidad EAFIT, 2015.

GUERRA, P. *Entre Viñetas: Historieta colombiana en prensa*, Bogotá, 2014. Disponible en https://bibliotecanacional.gov.co/es-co/colecciones/biblioteca-digital/exposiciones/Exposicion?Exposicion=Entre%20Vi%C3%B1etas,%20la%20historieta%20colombiana%20en%20prensa#Ernesto%20Franco%20y%20Copet%C3%ADn

JURSICH DURÁN, M. «Crestomatía ungariana (Veintiocho notas sobre —y en torno a— la biblioteca de Hans Ungar)», en *Boletín Cultural y Bibliográfico*, vol. 51, n.º 92 (2017), pp. 4-45. Disponible en https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/7955

MATEOS RUSILLO, S. M. «¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte», en *HER&MUS*, n.º 20 (2019), pp. 221-252. Disponible en https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/view/370022/463734

— «El cómic en los museos de arte. Retos museológicos y museográficos», en *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos,* n.º 21 (2021), pp. 113-127. Disponible en https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/21273

MEDINA, A. *El arte colombiano de los años veinte y treinta*. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1995.

MÉON, J. M. «Comics in Museums and at their Periphery: Hierarchical Reaffirmation and Domination Adjustments in French Art Museums», en *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies*, n.º 10 (2019). Disponible en: https://imagetextjournal.com/comics-in-museums-and-at-their-periphery/

MOLOTIU, A. «Permanent Ink: Comic Book and Comic Strip Art as Aesthetic Object», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp. 33-61.

MUNSON, K. «The Evolution of Comics Art Exhibitions in the United States, 1930-1951», en MUNSON, K. (ed.). *Comic Art in Museums*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2020, pp. 66-87.

PEÑA MÉNDEZ, M. «Las exposiciones de comics. Historia y contexto global», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 18 (2022), p. 117-147. Disponible en https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/issue/view/134/107

PICONE, M. D. «Comic Art in Museums and Museums in Comic Art», en *European Comic Art*, vol. 6, n.º 2 (2013), pp. 40-68. Disponible en https://www.berghahnjournals.com/view/journals/eca/6/2/eca060203.xml

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Museo Virtual de la Historieta Colombiana, Bogotá, 2000. Disponible en http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/cronologia/noventas.html

VÁSQUEZ, L. «La invasión (1969). Medios, vanguardia y política. A propósito de una historieta y una bienal», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, n.º 20 (2001) [2008], pp. 35-54. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_invasion_1969._medios_vanguardia_y_politica._a_proposito_de_una_historieta_y_una_bienal.html

VILCHES, G. «Cómics en las paredes», en *Rockdelux*, 12 de julio de 2022. Disponible en https://www.rockdelux.com/cultura/comics-en-las-paredes

ZAPATA, L. N. «Tintín, del comic a la pintura y la escultura. Gabriel Ortega», en *Arte Loft Galería*. Disponible en https://arte-loft.com/exposicion/tintin-del-comic-a-la-pintura-y-la-escultura-exposicion-actual/

Remunerados, sindicalizados y en busca de la estabilidad: la experiencia del suplemento «Historietas Nacionales» de *Télam*

Salaried, unionised and stable: the experience of Télam's supplement "Historietas Nacionales"

Demian German Urdin

Universidad de Buenos Aires

Demian Germán Urdin es estudiante de Ciencias Antropológicas por la Universidad de Buenos Aires, periodista, gestor cultural y divulgador. Es investigador especializado en Historieta y Humor Gráfico argentinos, al analizar los procesos de patrimonialización, de historizar, producción, consumo y distribución. Ha realizado, además, trabajos vinculados con los estudios de performance al investigar en la murga de estilo montevideano en Buenos Aires y la lucha libre sudamericana.

Fue cocreador del ciclo de entrevistas *Guion y Dibujo: Diálogos de Historieta* y, actualmente, es divulgador de la historieta latinoamericana a través de su proyecto multimedial *Grafo: Culturas dibujadas*. Asimismo, es coeditor y colaborador asiduo de la *Revista Blast*, una publicación especializada en narrativas gráficas de Iberoamérica y el Caribe. Es columnista cultural en revistas y diarios argentinos como *El Grito del Sur* y *Contraeditorial*. Ha colaborado con medios gráficos como *Revista Kamandi* y *Silencio en la Costa*. Actualmente, participa como guionista de historietas en el proyecto El otro archivo, dirigido por la artista chilena Panchulei.

Fecha de recepción: 16 de marzo de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 10 de mayo de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.1688

Resumen

El campo de las industrias culturales ha experimentado grandes transformaciones desde principios del siglo XXI. Un cambio de paradigma con respecto a las lógicas laborales que atravesó un sinfín de disciplinas artísticas, entre las cuales se encuentra la historieta. Entre todas las variables puestas en juego, el rol institucional de la gestión pública fue un elemento determinante a la hora de entender las dinámicas artísticas desde una perspectiva más cercana al trabajo y más alejada del análisis estético. «HN: Historietas Reales» fue el suplemento especial de historietas de la Agencia de Noticias *Télam* de la República Argentina que, durante el tiempo en que se publicó, se postuló como un representante de este clima de transformaciones, además de una experiencia novedosa en el ambiente. ¿Cómo se inserta una experiencia con lógicas de contratación formal en un campo caracterizado por la falta de estructuras?

Palabras clave: Agencia Télam, historieta argentina, historieta nacional, HN: Historietas Nacionales, industria cultural, trabajo artístico

Abstract

The field of cultural industries has undergone major transformations since the beginning of the 21st century. A change of paradigm with respect to working ethics has crossed countless artistic disciplines, including comics. Among the many factors at play, the institutional role of public management became a crucial element when it came to understanding the artistic dynamics from a perspective closer to the working activity than the aesthetic analysis. While it was published, "HN: Historietas Reales", the special comic supplement of the News Agency Télam of the Argentine Republic, became a symbol of this changing environment and an innovative experience in the field. How does it integrate solid recruitment ethics in an industry where there are few established structures?

Keywords: Argentinian Comic, Artistic Work, Cultural Industry, HN: Historietas Nacionales, Telam Agency

Cita bibliográfica

URDIN, D. G. «Remunerados, sindicalizados y en busca de la estabilidad: la experiencia del suplemento "Historietas Nacionales" de *Télam*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 53-72.

Introducción

A partir de la segunda mitad de la década del 2000, en Argentina comienza un proceso de revalorización del campo de la historieta y el humor gráfico de producción nacional. Artistas, lectores, lectoras, editoriales, comerciantes e instituciones de gestión privada y pública comenzaron a centrar sus esfuerzos hacia este campo artístico. Nuevos artistas, nuevas publicaciones, nuevas editoriales, nuevas leyes de protección, la exhibición en muestras, la confección de catálogos, la aparición de subsidios y la inauguración de museos especializados, entre otros fenómenos, demostraron un creciente foco orientado hacia la historieta y sus diferentes modos de expresión. Entre las instituciones que iniciaron en ese momento los procesos de activación dentro del ámbito descrito, fueron los organismos de gestión pública —sobre todo, los dependientes de la órbita nacional— quienes más trabajaron en pos de la puesta en valor, tanto de las obras producidas a lo largo de la historia de la historieta en Argentina como de las nuevas expresiones estilísticas que aparecen entrado el nuevo siglo. En algunos casos, incluso, buscaron incentivar una mayor incorporación de dibujantes y guionistas al mercado laboral dentro de la estructura estatal y como empleados formales con mayor o menor continuidad. Estas iniciativas surgieron en medio de un contexto de gradual pérdida de los puestos de trabajo tradicionales y una transformación hacia nuevas formas de empleo, fruto del impacto a nivel nacional en Argentina que la crisis acaecida durante la década de 1990 tuvo sobre la industria de historietas y humor gráfico.

Dentro de estas políticas fomentadas desde la gestión gubernamental con el inicio del nuevo milenio, destacó la aparición de un espacio novedoso dentro de la agencia nacional de noticias argentina *Télam* (*Telenoticiosa Americana*). Desde el año 2011, esta institución comenzó a editar de forma digital un suplemento semanal de historieta para medios gráficos de toda la Argentina, «HN: Historietas Nacionales». El mismo se presentaba como un servicio que la agencia ofrecía a los diarios de todo el país que utilizaban su cablera. En paralelo a su creación, y dentro del *Télam*, muchos trabajadores comenzaron a participar realizando ilustraciones para notas de opinión y efemérides, imágenes para animaciones, ilustraciones para especiales web, entre otras tantas participaciones. Este contexto de puesta en valor y de creación de nuevos puestos de trabajo tuvo como precuela una de las mayores crisis que la historieta argentina haya atravesado en su historia.

En virtud del caso *Télam*, este estudio se interesa en analizar sus límites y alcances, además de su relación con respecto a las dinámicas laborales en las que se insertaron muchos trabajadores de la historieta luego de la mencionada crisis. Al mismo tiempo, busca recuperar las significaciones que esta experiencia tuvo para los artistas que formaron parte. El rol del Estado, los significados en juego, la valoración sobre el trabajo creativo y el accionar de los sujetos productores serán algunas de las temáticas que se pretende abarcar.

Un poco de historia de la historieta

Para comprender el momento que debió atravesar el ambiente de la historieta y el humor gráfico en Argentina, así como también la experiencia de *Télam*, es necesario conocer el

encadenamiento de sucesos que han tenido lugar en los últimos años. Así lo sostienen Beltrán y Miguel[1] al indicar que para entender los cambios en el campo de las industrias culturales es necesario atender a las relaciones entre el espacio de producción y su contexto más amplio, así como a las características de los agentes que protagonizan dicho espacio. De esta manera, el contexto deja de aparecer como un elemento estático y se vuelve un campo dinámico de interrelaciones entre este y los actores clave. La ya mencionada crisis experimentada por el ámbito del arte gráfico nacional encontró a lo largo de la década de 1990 su máxima expresión y, a grandes rasgos, puede resumirse en los siguientes tres frentes. En primer lugar, supuso una fuerte transformación en los consumidores, su composición y búsquedas estéticas. En segundo lugar, significó un cambio con respecto a los espacios de producción, comercialización y difusión de la historieta luego de la desaparición de las editoriales más importantes. Y, en tercer lugar, conllevó una modificación en las características de su producción, la ausencia de límites creativos impuestos por líneas editoriales y la proliferación del trabajo para el extranjero. Estas tres variables afectaron a las dinámicas de trabajo bajo las cuales los artistas de historieta y humor gráfico ingresaron al mercado laboral existente una vez concluida esta etapa de cambios.

Acompañando estos cambios acerca de los productores, la alteración en la composición de los lectores y sus gustos, la desaparición de las grandes casas editoriales especializadas en historieta, la transformación y una modificación de los espacios para su venta y consumo explican en gran medida el contexto que dicha industria debió enfrentar durante los últimos años del siglo XX.

El decenio de 1990, llamada también «década neoliberal», significó para la historieta en Argentina una modificación paradigmática de las que fueran sus bases de sustentación tradicionales. Las industrias que otrora fueran fuente de trabajo para miles personas, vieron debilitados sus principales puntos de apoyo durante este lapso. Al cierre de las empresas editoriales más importantes —y con ello la desaparición de las principales publicaciones especializadas— se sumaron la competencia en el mercado con publicaciones foráneas comercializadas a menor coste, la transformación en los espacios de venta de las publicaciones que pudieron sostenerse y, por último, la aparición de nuevas formas de entretenimiento que, en muchos casos reemplazaron la lectura de historietas.

Luego de la primera mitad de la década de los noventa, este complejo proceso se conectó con la llamada «primavera del fanzine», un *boom* de publicaciones independientes sin precedentes en el país. Recuperando lo desarrollado por otros autores y autoras (Agrimbau[2] o Caraballo[3]), puede entenderse el concepto de fanzine como aquellas publicaciones producidas y distribuidas de modo *amateur*, carentes de circuitos formales de venta, de tirada limitada y sin periodicidad. Se trata de una nueva modalidad de producción, comercialización y consumo más vinculada con la independencia editorial y que, con mayores o menores niveles de conflicto, convivió con el

[1] BELTRÁN, G. y MIGUEL, P. «Emprendedores creativos. Reacomodamientos en trayectorias de la clase media por la vía de la inversión simbólica», en *Creatividad, economía y cultura en la ciudad de Buenos Aires*, (2011), pp. 225-253.

[2] AGRIMBAU, D. «Sobrevivencia de la historieta argentina: 1992-2002» [artículo en línea], en *Tebeosfera*, 2002. Disponible en https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Industria/Argentina/1992a2002.htm

[3] CARABALLO, L. C. «Historieta argentina: del fanzine al Weblog», en II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. La Plata, 2010.

ocaso de las estructuras previas. Ayudada por los bajos costes de reproducción del papel, por los métodos de circulación centrados en el «mano a mano», las librerías especializadas y los eventos, su irrupción significó la convivencia con las formas tradicionales de producción que la crisis económico-social ya hacía trastabillar. Los últimos años del milenio estuvieron entonces marcados por el encuentro entre dos procesos con modos de consumir y producir, a veces complementarios y otras veces contrapuestos que conformaron una nueva generación de artistas de la historieta argentina para los primeros años del nuevo siglo.

Todas estas variables, como era de esperar, significaron una fuerte modificación en las dinámicas de trabajo en las que los artistas gráficos debieron insertarse. Para conseguir una remuneración que les permitiera una sustentabilidad basada en su labor como historietistas y humoristas gráficos, los trabajadores y las trabajadoras tuvieron que atender a las nuevas reglas impuestas por el contexto. Desapareció como regla general, a excepción de los artistas empleados por periódicos y revistas, la contratación por parte de empresas editoriales nacionales de amplio alcance como lo fueron la *Editorial Columba* o la *Empresa Editorial Haynes* en otras décadas. En su lugar, aparecieron estructuras autogestionadas o trabajos temporales en el plano local. Para aquellos con mejor suerte, el trabajo por encargo para empresas del extranjero —fundamentalmente Italia y Francia, aunque algunos también pudieron desembarcar en el mercado estadounidense— representó una interesante salida laboral. La proliferación de modalidades no estables de contratación, el trabajo a corto plazo para editoriales extranjeras y la oferta de trabajo no remunerado en blogs y webs caracterizaron el estado general en el que los trabajadores y las trabajadoras del arte gráfico buscaron cómo mantenerse económicamente. A eso se sumó la creciente escasez de espacios y proyectos estables dedicados a la historieta, la generalización de iniciativas autogestionadas que, en el mejor de los casos, lograron la autosustentabilidad pero no la producción de una renta para los artistas y una constante competencia con las producciones foráneas. Como explica García Canclini,[4] el nuevo milenio significó el encuentro en un mismo espacio-tiempo de un fuerte incremento en el desempleo, lo que implicó una disminución en la capacidad salarial, y el acceso digital de las nuevas generaciones, íntimamente relacionado con las nuevas lógicas de intercambio comunicacional.

Dentro de este sistema económico-social neoliberal, la creatividad se convirtió en un recurso fundamental que para los artistas de historieta y humor gráfico ha representado siempre su principal fuerza de trabajo. Para García Canclini, este medio se asocia con una mayor presión social, una mayor inseguridad y una generalización de la precarización laboral. Los pocos espacios de trabajo existentes se caracterizaron en aquel momento por su corta duración, por la ausencia de contratos y por la variabilidad en sus contenidos, tareas y remuneraciones. Sin lugar a dudas, la llegada de nuevas tecnologías en todos y cada uno de los espacios de la vida cotidiana mucho tuvo que ver con esta transformación sobre las condiciones laborales de los artistas y las características de la industria editorial. Durante la primera década del nuevo milenio se asistió a un incremento exponencial del número de blogs, bitácoras y otras plataformas digitales que los artistas eligieron para volcar, mostrar e intercambiar sus creaciones, lecturas e intereses. Recuperando nuevamente el trabajo de investigación de Caraballo (2010), estos espacios virtuales representaron un nuevo canal para la publicación de revistas de historieta. Estas herramientas

[4] GARCÍA CANCLINI, N. y URTEAGA CASTRO, M. (coords.). *Cultura y desarrollo: una visión crítica desde los jóvenes*. Buenos Aires, Paidós, 2012.

ofrecieron a los artistas nuevos alcances de expresión y comunicación por su multimedialidad, actualización e interactividad. Asimismo, permitieron crear nuevos vínculos con los lectores al segmentar y diferenciar a la audiencia, en contraposición a la homogeneización producida por los medios masivos de comunicación.

Para Caraballo, estas nuevas redes —y la hiperconectividad que las caracteriza— hicieron que se entremezclara el trabajo artístico con los otros momentos de la vida y conformaron nuevas modalidades de comunicación grupal entre artistas de diferentes latitudes. Tanto para esta autora como para Blattmann,[5] significaron además un camino de resistencia en manos de los artistas jóvenes, comparable al que seguían los productores de fanzines desde los años noventa. Su creciente presencia dentro de los consumos del público lector de historietas en Argentina demuestra para Caraballo el abandono del paradigma de sociedad industrial como dogma, puesto que esta producción ya no necesitaba de grandes capacidades técnicas y ofreció mayores posibilidades en el acceso a contenidos y a su intercambio constante por medio del hipervínculo. Para Blattmann, los blogs fueron la plataforma más generalizada entre los nuevos artistas y significaron una transgresión sobre la frontera material, que imponía el papel, y sobre los límites autoimpuestos en el sector. Estas características permitieron conformar grandes redes de intercambio y, gracias a la ausencia de lineamientos editoriales estrictos, crear una enorme fuente de experimentación gráfica para lo que sería la nueva historieta argentina.

Las dos experiencias que supieron existir por fuera —o gracias a la ausencia— de las estructuras editoriales tradicionales, los fanzines del segundo lustro de la década de los noventa y los blogs del primer lustro de la década de los 2000, encuentran puntos en común con la dinámica que atravesaba el teatro independiente en la provincia de Buenos Aires y que Del Mármol[6] desarrolla en su investigación. Del mismo modo que para el caso de esta disciplina artística, la falta de recursos dentro de la industria editorial de la historieta y el humor gráfico activó redes de reciprocidad e intercambio centradas, fundamentalmente, en compartir y difundir el trabajo de colegas, además de construir importantes espacios donde volcar opiniones. Este último punto tuvo lugar en los fenómenos de boca en boca y de mano en mano para el caso de los fanzines y en las cajas de comentarios de los sitios web y redes sociales para el caso de los blogs. Para Del Mármol, estos vínculos que en su estudio aparecen dentro del ámbito del teatro platense, pero que también tuvieron lugar dentro del campo gráfico argentino, se tornaron importantes variables que tendían a la conformación de modos de participación colaborativos con los que, posteriormente, se crearon redes de reciprocidad.

Como destacan Caraballo y Blattmann, para el caso de los fanzines, y Del Mármol para el caso del arte dramático, lo colectivo y lo autogestivo aparecen como formas de resistencia política ante las significaciones vinculadas con el interés empresarial. El capital simbólico puesto en juego en ambas producciones artísticas posee un valor que supera al capital económico esperado.

---

[5] BLATTMANN, J. *Historietas para sobrevivientxs: la historieta argentina de Fierro a Instagram.* [Trabajo de graduación - Licenciatura en Comunicación]. Universidad de San Andrés, 2018. Disponible en: https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/16582/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.L.%20Com.%20Josefina%20Blattmann.pdf

[6] DEL MÁRMOL, M. «Entre el deseo, la amistad y la precarización: trabajo artístico y militancia cultural en la producción teatral platense», en *Cuadernos de antropología social*, n.º 51 (2020), pp. 169-188. Disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-275X2020000100169

La ausencia, hasta ese momento, del Estado como agente garante de condiciones mínimas de trabajo y la presencia de gustos del público fuertemente orientados por lógicas de mercado, vuelven estos trabajos artísticos una militancia política y, como afirma Del Mármol,[7] un orgullo basado en valores como la amistad, la creación y la contención. Es importante destacar aquí que la aparición de estos nuevos medios de producción, difusión e intercambio de ninguna manera significan la desaparición de las formas previas. En cambio, la convivencia convirtió al campo de la historieta en un espacio complejo y multivariado, compuesto por múltiples circuitos de *feedback*,[8] intercambios comunicacionales y retroalimentaciones entre los usuarios que consumían todos estos espacios disímiles.

A comienzos del nuevo milenio puede hallarse, entonces, un contexto que en poco se parece a aquel que supo encontrar en la década de los cincuenta su edad de oro y en los setenta y ochenta su alcance en tanto referente cultural de toda una generación. Tales son las diferencias y el grado de transformación que algunos, más atados a una nostalgia que a un análisis crítico de la situación, decretaron desde allí y para siempre «la muerte» de la historieta de aventuras en Argentina.[9] Sin embargo, la industria y sus trabajadores —muchos de los cuales eran incluso «sobrevivientes» de la supuesta catástrofe— reconfiguraron las formas y los contenidos y dieron lugar a un cambio de estética que hasta hoy irradia su potente paradigma.

La experiencia «HN: Historietas Nacionales»

Enmarcado en tales condiciones productivas, el período comprendido entre finales de la primera y principios de la segunda década de los 2000 fue testigo de una variable que marcó en gran medida los siguientes diez años en lo que refiere a la historia de la historieta y el humor gráfico en Argentina: el rol gubernamental como agente promotor de la industria. La realización de muestras retrospectivas, la convocatoria a eventos multitudinarios, la apertura de espacios especializados como museos, archivos y suplementos dieron cuenta de un interés puesto en el sector por parte del Estado. La creación de becas de apoyo y diferentes financiamientos complementaron estas acciones, junto con diferentes actos públicos de reconocimiento de la historieta. Dichos esfuerzos pudieron observarse sobre todo en el plano de la gestión nacional, pero aparecieron también buenas iniciativas a nivel provincial y municipal. En todos los casos, el Estado se mostró como garante del valor cultural que dichas producciones poseían. Entre todas estas acciones, la creación de un suplemento especializado en historietas por parte de la agencia nacional de noticias *Télam* en el año 2011, titulado «HN: Historietas Nacionales», significó un cambio en los modos de contratación a los que estaban habituados los artistas de historieta en ese momento y una combinación de diferentes mecanismos a la hora de elegir la línea editorial del proyecto.

[7] DEL MÁRMOL, M. *Op. cit.*

[8] BLATTMANN, J. *Op. cit.*

[9] Sobre la discusión acerca de la tantas veces repetida muerte, puede consultarse el trabajo de URDIN, D. La vida, la muerte y el más allá. Discursos patrimoniales en disputa en el campo de la historieta y el humor gráfico argentinos. 2020. Disponible en: https://www.academia.edu/43782581/La_vida_la_muerte_y_el_más_allá_Discursos_patrimoniales_en_disputa_en_el_campo_de_la_historieta_y_el_humor_gráfico_argentinos

Entre octubre de 2011 y marzo de 2016, momento de cierre del proyecto, desde la agencia de noticias de gestión pública se editaron un total de 224 ediciones del suplemento «HN: Historietas Nacionales».[10] En dicha publicación se incorporaron como trabajadores remunerados y sindicalizados a decenas de artistas de diferentes estilos, escuelas y búsquedas. Para muchos, esta posibilidad significó la primera —y en algunos casos la última— experiencia de inserción laboral en estructuras pagas, con representación gremial y, para ellos, con cierta estabilidad. La creación del suplemento coincidió con una serie de transformaciones experimentadas por la agencia de noticias, luego de perder en 2008 la elaboración y difusión de publicidad oficial en el marco de un conflicto entre el gobierno nacional y los principales grupos mediáticos de Argentina y pasar a ser una Sociedad del Estado (SE). Esto significó una pérdida de autonomía, tanto a nivel de decisiones editoriales como presupuestarias, puesto que el directorio pasó a designarse por medio de la Secretaría de Medios de Comunicación y sus gastos a ser gestionados por el Estado.[11] En el momento de la creación del suplemento de historietas, *Télam* proveía información a unos 4000 abonados (cifra que se reduce a 2800 para el año 2014). Además, demostró un mayor esfuerzo por crear lazos directos con los consumidores a través del fortalecimiento de sus redes sociales y de su portal web, complementando el trabajo con los medios y los cables de noticias.

Con respecto al producto, siguió una modalidad de publicación de tirada semanal, con historietas presentadas en diferentes formatos. A lo largo de sus más de dos centenares de entregas, presentó historietas seriadas y auto conclusivas, en modalidad de tiras o páginas completas, a color o en blanco y negro, tanto en formato vertical como horizontal. Asimismo, combinó lo estrictamente gráfico con columnas editoriales de su director, Lautaro Ortíz, y pequeñas pastillas con datos, efemérides e información sobre historias, autores y personajes de la historia de la historieta nacional e internacional.

Centrando la atención ahora en el medio en el que se desarrolló el proyecto, también podrán hallarse especificidades de suma importancia. El suplemento nació dentro del contexto de rediseño digital de la agencia de noticias, lo que significó que sea un nativo digital, aunque luego existiera una edición en papel del mismo. Siguiendo un camino que fuera iniciado por los blogs en manos de sus propios artistas, por las nacientes redes sociales y, sobre todo, por el antecedente dejado por la experiencia del espacio *Historietas Reales*, Télam lanzó un proyecto que combinó a trabajadores nacidos en estos nuevos espacios de Internet con otros que, en algunos casos, nunca habían llevado su obra a esos lugares. Recuperando nuevamente los trabajos de Caraballo y Blattmann, esto representó incorporar al segmento todas las posibilidades que estas dos investigadores asocian con lo digital: transgredir los límites impuestos por el papel, producir más historietas a menor costo y alcanzar nuevos lectores.

En la creación del suplemento de historietas y humor gráfico de *Télam*, se encuentra un punto interesante a destacar. Si bien «HN: Historietas Nacionales» tuvo su objetivo primero centrado en el papel, en un porcentaje importante *Télam* recurrió a un modelo alejado del objeto, para

[10] Con su cierre y la cancelación de su publicación, el sitio de divulgación de convocatorias culturales llamado Recursos Culturales tomó la decisión de digitalizar todas sus entregas para su consulta pública, abierta y gratuita. Elaboró un archivo digital que puede consultarse en el siguiente enlace: https://www.recursosculturales.com/historieta-argentina-archivo/

[11] SABANÉS, L. «El surgimiento y desarrollo de la agencia de noticias TÉLAM en el marco de las políticas internacionales de comunicación», en *Question*, vol. 1, n.º 42 (2014), pp. 392-404.

habitar un espacio virtual. Este giro hacia las redes sociales, como son los blogs, demostró una ruptura con respecto a los tradicionales planes y políticas gubernamentales que describe García Canclini (2012) y que se limitaban a la inversión en museos, libros, monumentos, etc. La experiencia desarrollada por la agencia nacional de noticias se insertó en los mismos consumos que los sectores más jóvenes elegían, al tiempo que reprodujo sus mismos mecanismos de producción, ambos determinados por las nuevas tecnologías. Eligió el ámbito del cual provenía una parte importante de los artistas que convocó, transformándolo en un espacio remunerado, con protección sindical, paritarias laborales y trabajo estable. Un lugar en el que cohabitaron diversos artistas y obras.

Al referirse a la línea temática que las publicaciones debían respetar, esta debía responder a una agenda política representativa del gobierno de turno, que durante todo el período de existencia de HN estuvo representando por el gobierno del *Frente para la Victoria*, con Cristina Fernández de Kirchner como cabeza del Estado. Para explicar este punto, es interesante recuperar la voz de uno de los artistas que participaron, Enrique «Quique» Alcatena:

> Lo que decían era que querían darle una vertiente *Nac & Pop*. Tenía una serie de temas, no recuerdo exactamente. Salió el tema de la *PyME*.[12] Él [Lautaro Ortíz] armaba los *teams* para ver qué vuelta de tuerca le podían dar. Luciano [Saracino] decide hablar de *PyME* y yo le digo «hagamos una mini *PyME* de robots», porque si no me pego un tiro, porque no es mi onda. Busquemos una vuelta para hacerlo interesante. Empezamos con eso. [...] Me dolía cuando veía que bardeaban a las historietas por ser «k». Yo no tengo ningún problema, de hecho yo soy «k». Pero no quería que mis historietas fueran «k» Todos defendimos mucho la movida de Télam.[13]

Este componente ideológico que debía contener cada historia significaba en algunos casos algo complejo, sobre todo con respecto a la recepción por algunos sectores. Para Alcatena, pese a este prejuicio plantado desde algunos sectores, la línea editorial no representaba una marcada limitación ideológica sobre lo que los artistas debían hacer, sino más bien un puntapié inicial desde el cual trabajar. Agrega al respecto:

> [...] mucho se decía «la historieta K» en esa época, como para bardearnos. No había una bajada de línea. El que quería hacer una «historieta K» [...] lo podía hacer. Pero, si no, no. La que hizo Luciano (Saracino) no era una «historieta K». La mini *PyME* de robots era una cosa de costumbre y ciencia ficción y la de «Cara de piedra», de detectives, era totalmente otra cosa.[14]

En una segunda etapa del proyecto, la dinámica cambió, y la dirección comenzó a trabajar con consignas mensuales. Todas las historietas debían responder a esta pauta, muchas veces delimitada por fechas importantes dentro del calendario histórico nacional y otras por simples palabras

[12] Sigla correspondiente a Pequeñas y Medianas Empresas, concepto que caracteriza no solo al tamaño de una empresa, sino también a un proceso de lucha y resistencia por parte de los sectores empresarios por fuera de las grandes firmas nacionales y transnacionales.

[13] Entrevista personal inédita a Enrique «Quique» Alcatena (2022).

[14] *Ibid.*, 2022.

que se decidían en la redacción. Con una u otra consigna, el contenido de «HN: Historietas Nacionales» mostró formas y contenidos novedosos. Como artista que trabajó en proyectos previos a la crisis, en revistas víctimas de esta y en publicaciones posteriores, Alcatena encuentra en el segmento de *Télam* algunas especificidades:

> Lo que yo hice son cosas que *Fierro* no hubiera sacado. Hice la de *PyMEs* de robots, la de «Cara de Piedra», que era un material más raro. Ni siquiera era un material «skorpiano».[15] Era una cosa más ambigua. [...] El perfil de las historia [...] -en mayor o menor medida- era tradicional en el sentido de contar historias. Podía tener un sesgo más o menos político, pero era fundamentalmente *Hora Cero* o, salvando las distancias, *Columba o Récord*.[16]

En lo relacionado con los artistas que formaron parte del suplemento especializado «HN: Historietas Nacionales de Télam», este demostró contar con un carácter particular en relación al resto de las producciones editoriales de la época, quizás como heredero de una experiencia previa como fue el retorno de la revista *Fierro* en el año 2006. En la composición de la lista de artistas seleccionados para publicar sus trabajos, podían encontrarse tanto representantes del proceso previo a la crisis que existió hacia finales de siglo como nuevos trabajadores y trabajadoras surgidos de las condiciones imperantes durante finales de los noventa y principios de los 2000. Esto permitió analizar una serie de elementos y fenómenos que rodeaban al proyecto. En primer lugar y con respecto a la existencia de ciertas disputas discursivas por el significado, la participación de referentes del período de las grandes revistas de tirada nacional —como Enrique «Quique» Alcatena, Domingo «Cacho» Mandrafina o Lito Fernández— demostró la futilidad de aquellas voces que hablaban —y todavía hablan— de la «muerte» de la historieta. Pasadas dos décadas de continuo desarrollo de la industria, estas posturas han perdido todo sentido. En segundo lugar, la combinación de artistas formados durante diferentes épocas dio pruebas de la posibilidad de convivencia en un mismo espacio de las principales líneas estilísticas que han predominado en Argentina en los últimos cuarenta años, algo que para muchos era impensable hasta el momento y en lo que experiencias previas habían mostrado un fracaso rotundo. En tercer lugar, esta cualidad característica del suplemento permitió combinar en un mismo espacio tradiciones laborales heterogéneas. Estas encontraron en HN una posibilidad de encuentro, discusión e intercambio que hasta ese momento solo podía darse en algunos foros, eventos y publicaciones en papel específicas como la revista *Fierro: la Historieta Argentina*. Esta mixtura de artistas, experiencias, estéticas, discursivas, personajes y temas a trabajar permitió pensar en el suplemento HN como uno de los espacios a consultar si alguien quisiera saber, a grandes rasgos, de qué se habla cuando se habla de historieta en Argentina a comienzos de la segunda década de los 2000.

Sin embargo, es necesario detenerse por un segundo en este aspecto. Porque este «encuentro» solo se da al observar el suplemento en tanto producto para su lectura. Pero no en la relación entre los trabajadores. La metodología de producción y entrega con la que funcionó el proyecto

[15] Con «skorpiano» refiere a un modo específico de hacer, inaugurado por la revista *Skorpio*, publicación de *Ediciones Récord*, aparecida en Argentina en el año 1974.

[16] *Ibid.*, 2022.

demostraba este «estado intermedio» entre dos procesos creativos y laborales distintos. Como indica Enrique «Quique» Alcatena:

> En el laburo no te cruzabas, porque cada uno tenía días de entrega diferentes. No había espíritu de redacción, no había espíritu de equipo. En mi cabeza, fue lo primero que me entusiasmó: volver a algo tipo *HACHA*. Pero no pasó [...] Yo solo pisaba *Télam* para llevar la factura y para cobrar.

> Es muy lindo [lo que sucedió con *Télam*], pero yo sentía que faltaba espíritu de cuerpo. Ya habíamos sido devastados en la cabeza por el «cada uno se agarra y se salva como pueda». El nexo era Lautaro [Ortíz], pero en esos años no me crucé con nadie más, nunca. Entonces, no había espíritu de que somos un grupo. Yo lo hubiera defendido mucho. Me hubiera encantado. Pero yo tampoco hice nada para que suceda. [17]

Con respecto a estos dos últimos puntos, el trabajo de García Canclini[18] también encuentra en los vínculos intergeneracionales relaciones colaborativas y de apoyo mutuo, antes que brechas y rupturas. Para el caso de la experiencia creada por *Télam*, podemos ver que los artistas más jóvenes incluyeron a los artistas más grandes en nuevas dinámicas, círculos y tecnologías. Al mismo tiempo, los artistas más grandes pudieron ver replicadas en trabajadores jóvenes formas de contratación similares a las que podían acceder ellos mismos previo a la crisis. En palabras de quien fuera su director, Lautaro Ortiz, el suplemento permitió:

> unir en el mismo espacio que el Estado y la agencia le haya dado, haya podido juntar a tipos que hacen, que hicieron grande la historia de la historieta argentina [...] y toda la nueva generación de dibujantes y guionistas que vienen [...] pujando desde hace años.[19]

En conexión con ello, se analizará aquí la significación que puede operar alrededor de la utilización de determinados conceptos a la hora de definir el nombre de un proyecto. Es necesario aclarar que pese a que muchas de estas experiencias —fundamentalmente «HN: Historietas Nacionales» y *Fierro: la Historieta Argentina*— mostraban en sus nombres un intento por referenciarse y diferenciarse como espacios que abarcaban la totalidad de la producción de historietas y humor gráfico en Argentina, no lo son de ninguna manera y la ausencia dentro de sus páginas de nombres y estilos ha sido notoria. Pese a ello, la potencia de sus nombres, anclada en palabras como «nacionales», «argentina» e incluso en el uso del artículo «la» para el segundo caso, llevó a que intenten erigirse —con mayor o menor éxito— en tanto representantes de aquello que debe entenderse por historieta y humor gráfico argentinos, con un importante nivel de aceptación entre los sujetos que formaban parte del ambiente. En este sentido, es interesante tener en cuenta los riesgos que dichos nombres poseen en la práctica.

---

[17] *Ibid.*, 2022.

[18] GARCÍA CANCLINI, N. y URTEAGA CASTRO, M. *Op. cit.*

[19] TÉLAM. *Télam presentó un panel de dibujantes y guionistas en el Festival Internacional de la Historieta* [vídeo], en Youtube, 7 de octubre de 2012. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=iDCfm24I2Jw&ab_channel=TélamWILLI

Este proceso, originado en la denominación de las revistas, de alguna manera define el contenido que se publicaba en sus páginas. Al presentarse estas dos experiencias como representantes de la producción nacional o argentina en su totalidad, se conformaban discursos acerca de lo que debía entenderse por arte gráfico secuencial nacional, como historieta y como humor gráfico. Si se va un poco más allá en el sendero de lo que un nombre puede significar, se encuentra en su uso una fuerte autodefinición. Todo aquello que es historieta, «nacional» o «argentina», lo es por estar en estas publicaciones. El arte gráfico argentino entonces representado por las historias, artistas y estilos en estos proyectos publicados. Las historietas y los artistas que las producen se ven legitimados al verse incluidos en estas publicaciones.

Unida a esta autodefinición, necesariamente existe una heterodefinición. Esta es entendida como la potencia que poseían estas producciones para indicar aquello que no es historieta, por el hecho de no ser incluidas en sus contenidos. Aquellas publicaciones que no son HN o *Fierro*, por este simple hecho de «no ser», no publicarían historieta, sino otra cosa. Estos dos niveles discursivos, que en el mismo título de las publicaciones encuentran lugar, se vuelven importantes como un elemento relevante a tener en cuenta por parte de los artistas convocados a formar parte de su plantel. Trabajar en proyectos como HN es, para algunas de estas personas y en contextos particulares, una experiencia de gran importancia. Como recuerda Alcatena para su caso específico,

> [Formar parte de esta experiencia] fue buenísimo. La primera vez. Y con libertad, dejándote trabajar tranquilo. En un formato amigable. Te digo, era una impronta interesante para mí. Por eso, siempre voy a rescatar eso porque la única vez que creo que pasó. Ya no creo que se pueda volver a hacer [...]. Fue re valioso, re valioso. Y creo que fue difícil. Es una pena que no se haya rescatado todo eso.[20]

Asimismo, el no ser convocado implica sentimientos y definiciones igual de importantes y variables, desde el sentimiento del no pertenecer hasta la defensa de aquellos espacios de participación por fuera de lo legitimado y representadas por una mayor «independencia», como deja claro la investigación de Blattmann[21] de la que ya se ha hablado aquí.

Para lograr una mayor comprensión en lo que se refiere a este punto en particular, es pertinente recuperar el trabajo teórico de Raymond Williams,[22] así como algunos trabajos de investigación que recuperan la discusión acerca del campo de la hegemonía. Como explica Williams, la posibilidad de conformar discursos hegemónicos acerca de ciertos fenómenos no elimina la posibilidad de existencia de discursos paralelos y hasta contradictorios. Para el caso que aquí se analiza, experiencias como «HN: Historietas Nacionales» y *Fierro: la Historieta Argentina* intentaron, desde sus mismas denominaciones, conformar una narrativa según la cual ellas acumulaban el total de lo que se consideraba historieta argentina o historieta nacional y todo lo que estuviera fuera de su espacio, se estaría hablando de otra cosa. Pero esos espacios habitantes de ese afuera, con identidades y búsquedas artísticas y laborales alternativas existieron durante el tiempo en

[20] *Ibid.*, 2022.

[21] BLATTMANN, J. *Op. cit.*

[22] WILLIAMS, R. «Teoría cultural», en *Marxismo y literatura*, 1980, pp. 97-164.

que ambas publicaciones estuvieron en circulación. El concepto de hegemonía de Williams,[23] definido como un cuerpo de prácticas y expectativas relacionadas con la totalidad de la vida, como un sistema de significados y valores que se confirman en la práctica cotidiana y que, a su vez, confirman esas prácticas a partir del sistema, puede complementar la comprensión de este juego de significaciones. Es en la producción de «HN: Historietas Nacionales», en la elección de la lista de artistas, en su edición, en su puesta dentro del sitio de *Télam* y en su publicación en papel donde estos sentidos hegemónicos acerca de lo que es —y lo que no es— la historieta se ponían en funcionamiento. Como destaca Williams, esta acción suele tomar la forma de una tradición antes que la de una superestructura separada de su base material y debe siempre concebirse como un proceso constante y activamente actualizado de reproducción de este componente tradicional.

Esta tradición, siguiendo con lo esbozado por el autor de «Marxismo y Literatura», es en realidad una versión selectiva de un pasado configurativo y un presente preconfigurado, con fuerza de definición e identificación cultural y social. El listado de artistas seleccionados, definidos como aquellos que «hicieron grande la historia de la historieta argentina»,[24] la elección del nombre con el uso del gentilicio y el espacio del cual emanaba la iniciativa, tendían hacia dicho proceso de conformación de significados hegemónicos acerca de aquello que debe entenderse por historieta y humor gráfico. Estas ideas, a su vez, supieron ser actualizadas en muestras retrospectivas y en la organización de mesas temáticas sobre historieta en diferentes eventos que *Télam* produjo durante el tiempo en que se mantuvo el suplemento en circulación La construcción de una idea de tradición como la que trajo aparejada la aparición de «HN: Historietas Nacionales» responde tanto a los artistas previos a la crisis como a los nuevos artistas surgidos *a posteriori*, puesto que recupera un pasado reconfigurado de ambas experiencias para construir un único presente presencial en el que ambas líneas, o la construcción que de ambas se concibe, se encuentran.

La incorporación del género de historietas como un segmento especial dentro de la agencia *Télam* ofrece también otros puntos de análisis. En continuidad con el estudio realizado por Bayardo,[25] encontramos un proceso de culturización y patrimonialización del arte gráfico secuencial y del humor gráfico por parte de agentes de gestión pública. Si, por un lado, podemos observar en este movimiento hacia la patrimonialización la creación de un espacio de salvaguarda de la historieta y las tiras de humor, por el otro, es difícil encontrar una búsqueda en virtud de hacer rentable económicamente el trabajo de los artistas más allá del espacio específico de la publicación. En palabras de su director, Lautaro Ortiz, el espacio era «una oportunidad de que los autores de historieta puedan llegar a distintos lugares del país, a través de diarios y del

[23] WILLIAMS, R. «Teoría cultural», en WILLIAMS, R. *Marxismo y literatura*. Buenos Aires Los Cuarenta, 1980 [2009], pp. 97-164. Traducido por Guillermo David.

[24] Testimonio de Lautaro Ortíz en TÉLAM. *Télam presentó un panel de dibujantes y guionistas en el Festival Internacional de la Historieta* [vídeo], en Youtube, 7 de octubre de 2012. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=iDCfm24I2Jw&ab_channel=T%C3%A9lam

[25] BAYARDO, R. «Anegados en la cultura. Be Creative», en *La cultura argentina hoy*, vol. 1, n.º 1 (2016), pp. 255-285. Disponible en http://www.scielo.edu.uy/pdf/ruae/v1n1/v1n1a05.pdf

portal de *Télam*».[26] Ese «llegar» del cual habla Ortiz se refiere al hecho —potencial— que el suplemento llegaba a todos los medios que estuvieran suscritos al reporte semanal de la agencia. Sin embargo, el «llegar» es un elemento tan recurrente como indeterminado en incontables discursivas respecto del trabajo artístico. Puede entenderse desde esta perspectiva la producción de lo que Throsby, citado en Palma y Aguado,[27] define como «capital cultural», como ese activo que genera un valor cultural más allá del valor económico. La oferta propuesta por el suplemento «HN: Historietas Nacionales» incluye este primer valor, el cual no posee una unidad de medición común y cuyos elementos compositivos no son siempre cuantificables bajo los criterios del segundo valor. Este impacto, no medible desde una lógica monetaria, caracteriza el fin primero que tuvo la experiencia del suplemento durante el tiempo que se mantuvo en circulación.

Si bien la revista *Fierro: La Historieta Argentina* también contaba con apoyo gubernamental basado en la pauta publicitaria, esta publicación contaba con puntos de venta y distribución a nivel nacional. Es decir que puede verse un fin monetizado que volvía a los editores y artistas en forma de retribución. Pero en el caso de «HN: Historietas Nacionales» se observa un proceso inverso. A diferencia de otras disciplinas artísticas, como la pintura e incluso la música clásica, que siempre evitaron asociarse —aunque sea discursivamente— con procesos de mercantilización, la historieta y el humor gráfico encontraban una orientación hacia la venta en sus condiciones mismas de producción. Los editores buscaban mejorar la lista de sus artistas para con ello lograr más y mejores dividendos que permitieran aumentar el número de tiradas. Pero para el caso que aquí se analiza, la historieta y el humor gráfico fueron separados de su espacio tradicional, las librerías y los kioscos de diarios, para reconfigurarse en un espacio de acceso público y gratuito como fue la página web de *Télam*. Continuando con el trabajo ya citado de Bayardo,[28] puede plantearse una analogía entre el comportamiento de las empresas y los agentes gubernamentales de alcance nacional. En «Anegados a la cultura be creative», el autor describe el modo en que las empresas privadas cambian la lógica de inversión en publicidad. En vez de pagar por espacios y subvencionar actividades, como la tradición lo marcaba, pasan a producir sus propios eventos. Con esto, logran controlar qué tipos de significados se asocian con sus marcas en pos de conformar una identidad definida. Sin hacer referencia directa con lo comercial, las corporaciones logran captar y construir audiencias fieles. En el caso de «HN: Historietas Nacionales», así como otras iniciativas ancladas en el «apoyo a la cultura», el gobierno —en este caso, nacional— buscaba conformar una asociación directa con los intereses de las audiencias que consumían estos productos y que fueron sus potenciales votantes.

Aquí resulta interesante detenerse en otro aspecto de las condiciones de contratación bajo las que trabajaron estos artistas. Si bien *Télam* contrataba a estos a cambio de sus historietas y personajes, los derechos de autor que corresponden por cada una de estas creaciones no eran propiedad de la agencia. Es decir, los artistas, una vez terminada la relación contractual o la publicación de tal o cual historia, eran dueños de su obra y podían comercializarla. Pese a ello, son pocas las publicaciones de HN que llegaron al formato papel —destaca la historia completa

[26] TÉLAM. *Télam presentó el suplemento* «Historietas Nacionales» [vídeo], en Youtube, 5 de diciembre de 2011. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=_yn6YnTWfG8&ab_channel=T%C3%A9lam

[27] PALMA MARTOS, L. y AGUADO QUINTERO, L. F. «Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía», en *Revista de Economía Institucional*, vol. 12, n.º 22 (2010), pp. 129-165.

[28] BAYARDO, R. *Op. cit.*

«Noelia en el país de los cosos» (La Maroma, 2017), de Ignacio Minaverry, algunas historias de Luciano Saracino y Carlos Gómez, compiladas en el libro «Historias cortas» (EDUVIM, 2018)- y «Las aventuras de Mambrú» (Primavera Revólver, 2022).

Pese a esta imposibilidad por generar dividendos con las obras publicadas, más allá del pago dado por su trabajo a los artistas, la forma de contratación representó algunas ventajas para estos trabajadores. La misma siguió un formato de contrato por tiempo limitado, variable en cada caso pero siempre medido en una cantidad de meses específica, en el que los artistas facturaban por su trabajo. Sin embargo, esto parece haber sido distinto para algunos artistas en particular, que percibían un salario mensual y no una retribución por producción. En palabras de algunos de los artistas empleados por *Télam*, el pago era muy bueno —aunque en ninguno de los casos pudo precisarse la suma remunerada—, regular y abonado a través de cheques. Con respecto a los derechos intelectuales sobre las obras, como ya se ha indicado, *Télam* solo exigía una primera impresión en papel y en su formato web dentro del reporte, para luego pasar a propiedad de sus artistas.

La importancia de *HN* en la voz de sus trabajadores

Hasta aquí, este trabajo ha intentado describir y desarrollar la experiencia de «HN: Historietas Nacionales» a partir del análisis de sus puntos de asociación y disociación con otras iniciativas, al explicar su proceso de conformación y los significados puestos en juego, así como el contexto de surgimiento de la misma. Ahora bien, ¿qué importancia tuvo el suplemento de *Télam* para los propios trabajadores gráficos que fueron convocados? ¿Qué ofrecía para ellos el «estar» dentro de su estructura?

En palabras de Ignacio Minaverry, uno de los artistas con mayor participación dentro del suplemento,

> trabajar para *Télam* fue como una edad dorada. Lo digo en el prólogo del libro [refiriéndose a *Noelia en el País de los Cosos*]. Fue el único momento en que los dibujantes y guionistas pudimos cobrar un sueldo, que se actualizaba por paritarias cada año, por paritaria de prensa.[29]

Para este artista, la incorporación al proyecto significó una «edad dorada», concepto con el que se nombra un momento idílico, representativo de un lapso donde muchas variables se activan de modo positivo y donde la mayoría de las condiciones existentes marcaron un estado ideal para la producción y el consumo. Al hablar del «único momento», Minaverry establece una particularidad propia para el caso de HN, en contraposición a los otros espacios laborales existentes en donde la retribución se daba por trabajo realizado y no en forma de salario mensual.

[29] GUION Y DIBUJO: DIÁLOGOS DE HISTORIETA. *Guion y Dibujo - Episodio 07 - Ignacio Minaverry* [vídeo], en *Youtube*, 26 de febrero de 2018. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=5H5f0O0ETFc&ab_channel=GuionyDibujo

Para Enrique Alcatena, cuyo modo de contratación era distinto —con contratos temporarios y cobro por facturación—, la participación en el suplemento también significó un momento único. Pero su valor es entendido al interior de un proceso histórico y teniendo en cuenta el momento en que aparece. Al preguntarle sobre cuáles son los aspectos del proyecto elige rescatar, responde:

> Calculo que un poco la forma en que se manejó humanamente la movida de *HN*. Vino en 2010, cuando las grandes revistas hacía quince años o más de quince años [que habían cerrado]. En todo ese intervalo, no hubo movidas, salvo la de los fanzines en su momento, que también se pinchó.[30]

Los flujos de trabajo y la demanda del suplemento también contrastaron con el trabajo a destajo al que suelen acostumbrarse los trabajadores de la historieta y el humor gráfico. Como indica Minaverry,

> es otra cosa. La cantidad de trabajo me gustaba. Eran cuatro páginas de *Noelia* [en el país de los cosos] por mes, más varios dibujos para notas. Paralelamente, hacía unos dibujos para [Pedro] Saborido que salían también en la página de *Télam*, con los que hacían una especie de animación. Teníamos bastante trabajo, estaba bien. Para mí, fue una época dorada que no sé si se volverá a repetir.[31]

Nuevamente, las condiciones de trabajo que imperaron se convierten en un mundo ya extinto y al que difícilmente pueda retornarse. Pasada la experiencia de «HN: Historietas Nacionales», el total de los artistas debió continuar bajo las condiciones que existían por fuera del suplemento, con las características que se han detallado anteriormente.

Con respecto a la posibilidad de convertirse los contenidos producidos en un valor económico o cultural a partir del consumo de los lectores, ambos artistas encuentran ciertos errores en el proceso. Para Minaverry, esto se vincula con la accesibilidad del contenido:

> Lo que sí, a las páginas no les daban la difusión que, para mí, le deberían haber dado. El suplemento estaba, medio que tenías que navegar la página, ir a un costadito para abajo, tocar un botoncito para llegar a un hipervínculo que te llevaba a… Bueno, estaba medio difícil de encontrar. Mucha gente me preguntaba: «¿Estás trabajando?» y yo le respondía que estaba trabajando de lo más bien, pero nadie se enteraba.[32]

Para Alcatena, el suplemento contaba con buen contenido, pero fallaba en el hacerlo seductor para los diarios que tenían la posibilidad de incluirlo en sus páginas:

[30] *Ibid.*, 2022.

[31] *Ibid.*, 2018.

[32] *Ibid.*, 2018.

> La idea era que el diario que quería, las podía bajar. Pero, que yo sepa, nunca tuvimos noticia de que se haga. Entiendo que también fallara por eso. Era un *commodity* que quizás estaba ahí pero nadie conocía.[33]

Como ya se ha dicho, y pese a esta aparente falta de difusión, algunos artistas terminaron por publicar estas historias por intermedio de editoriales en mayor medida independientes, varios años después de su salida en *Télam*. Quizás, si hubieran circulado más, también se hubieran publicado en editoriales de mayor tamaño e importancia, como otras obras que han circulado en medios gráficos tradicionales y luego terminaron por recopilarse.

Durante el lapso en que la experiencia existió, los artistas convocados contaron con beneficios que no eran ya comunes al interior del quehacer artístico de la historieta nacional. Percibieron una remuneración —la cual, en algunos casos, se modificaba en relación con las paritarias del gremio de prensa—, recibieron obra social y, algunos, el pago de cargas jubilatorias,[34] apoyo gremial y trabajo constante e ininterrumpido durante todo el año. Además, Minaverry destaca el valor propio de saberse en un espacio de intercambio y contención entre trabajadores, aunque en este punto se han podido observar diferentes posturas al respecto.

La creciente precarización laboral que caracterizó el quehacer artístico a comienzo del nuevo siglo significó también la indefensión y la ausencia de derechos laborales con los cuales reglamentar diferentes aspectos de su labor. Si bien *Télam* incorporó a los artistas a un sindicato quizás ajeno al ámbito particular de la historieta, como es *SiPreBA* (*Sindicato de Prensa de Buenos Aires*), y que posee también vacíos legales para las particularidades de su trabajo, la organización gremial es recuperada por Minaverry como un valor determinante en medio de una situación de desprotección generalizada cuando el proyecto comenzó a desmantelarse.

Para Enrique Alcatena, esta etapa de cierre significó, en cambio, algo muy distinto. Era volver a presenciar cómo un proyecto con estructura propia, y en este caso desde la gestión estatal, dejaba de existir:

> Nos dijeron [...] que se cortaba por ahora, que nos invitaban a participar con ilustraciones editoriales. [...] A mí no me interesaba hacer ilustración editorial. Aparte, estaba muy bajón. Se había cortado todo y no quería volver a trabajar con esta gente. [...] Para mí, fue feo porque otra vez, la única vez que el Estado es garante y cumple y te da un trabajo regular, que no podías vivir pero te ayudaba mucho. Ayudaba mucho lo de *Télam*. Entonces, fue un bajón. Anímico para este caso. Pero uno más, de todos lo que conociste en tu vida.[35]

Este momento del cierre del suplemento, como consecuencia del cambio de gobierno en 2015, es un elemento que aparece como disparador reflexivo para muchos de estos trabajadores,

[33] *Ibid.*, 2022.

[34] Esto no hubo de suceder en el caso de los artistas empleados mediante contrato y facturación, ya que el vínculo laboral es distinto y el pago de haberes corre por cuenta del trabajador, puesto que este figura como prestador de servicios al Estado y no como empleado estable del mismo.

[35] *Ibid.*, 2022.

centrándose en algunos casos sobre la importancia de la protección gremial. Como explica Minaverry:

> Pensaba «¿cómo no es posible el tema del sindicato de dibujantes? ¿Cómo corno no se podrá hacer eso?» [Con *Télam*] estábamos como en el sindicato de prensa. Y cuando están en un sindicato, en un lugar así con otra gente, laboralmente te sentís contenido, te sentís mucho mejor. Nosotros tuvimos algunos problemas al principio, con el cambio de gestión, y estuvimos sin cobrar por varios meses. La comisión interna de Télam nos ayudó un montón».[36]

HN: Historietas Nacionales representó entonces la aparición de un proyecto con intenciones de estabilidad económica para sus trabajadores, con la agencia estatal como garante. Pero fue también un reflejo de los límites que estas empresas pueden experimentar. La dependencia con respecto a la agenda propia de cada gobierno, las limitaciones a la hora de incorporar a la historieta en un ámbito ajeno y las dificultades para lograr que esta llegue a sus lectores. Para los trabajadores contratados significó la posibilidad de formas alternativas de trabajo, así como la ruptura de las ilusiones puesta en las mismas.

Pese a todo ello, puede observarse que el suplemento activó procesos de reflexión sumamente interesantes. Planteos al respecto del trabajo profesional, de la participación del Estado en la cultura, de los canales necesario para su difusión y de las nuevas condiciones imperantes en el mercado artístico-editorial.

Conclusión

La experiencia de «HN: Historietas Nacionales» puede ilustrar un momento de encuentro entre estructuras laborales y medios de producción a principios del nuevo milenio. Fue un espacio en que convergieron viejas y nuevas tradiciones de trabajo, significados en disputa y lectores heterogéneos. Al mismo tiempo, y siguiendo las palabras de varios de sus trabajadores convocados, posee un carácter de excepción —el ser una «edad dorada», una «primera vez»—, que permitió interpretarlo como una incongruencia con respecto a las formas de producción, distribución, comercialización y consumo a las que estaban acostumbrados todos los componentes del ámbito y a las que siguieron una vez cerrado el suplemento.

«HN: Historietas Nacionales» puso sobre la mesa la importancia de los valores que exceden a lo meramente monetario, tanto para quienes formaron parte como para quienes quedaron fuera del proyecto, al tiempo que permite complejizar los intereses y lineamientos que poseían las iniciativas que nacieron del seno gubernamental. Sin embargo, también expone las limitaciones que poseen estas empresas en un país donde la continuidad de proyectos muchas veces se halla atada al tiempo en que un partido político se mantiene en el poder.

Con respecto a lo estrictamente laboral, HN se muestra como un producto y una estructura paradójica si se comprende al interior del contexto histórico de trabajo artístico en que aparece,

[36] *Idem.*

hecho que se comprueba al tener que retornar sus artistas a las condiciones imperantes una vez que el suplemento fue cancelado.

El suplemento de *Télam* aparece como una excepcionalidad, algo que nunca había existido y que, a su vez, nunca volvió a aparecer. Resta saber si esta excepción nace de su propia naturaleza híbrida, de una combinación de elementos provenientes de distintos procesos históricos en un solo momento y lugar que ya era anacrónico cuando empezó a existir.

Bibliografía

AGRIMBAU, D. «Sobrevivencia de la historieta argentina: 1992-2002» [artículo en línea], en *Tebeosfera*, 2002. Disponible en https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Industria/Argentina/1992a2002.htm

BAYARDO, R. «Cultura, economía y economía de la cultura», en *Voces en el Fénix*, 10 de enero de 2013, n.º 29. Disponible en https://vocesenelfenix.economicas.uba.ar/cultura-economia-y-economia-de-la-cultura/

—«Anegados en la cultura. Be Creative», en *La cultura argentina hoy*, vol. 1, n.º 1 (2016), pp. 255-285. Disponible en http://www.scielo.edu.uy/pdf/ruae/v1n1/v1n1a05.pdf

BELTRÁN, G. y MIGUEL, P. «Emprendedores creativos. Reacomodamientos en trayectorias de la clase media por la vía de la inversión simbólica», en *Creatividad, economía y cultura en la ciudad de Buenos Aires*, (2011), pp. 225-253.

BLATTMANN, J. *Historietas para sobrevivientxs: la historieta argentina de Fierro a Instagram*. [Trabajo de graduación - Licenciatura en Comunicación]. Universidad de San Andrés, 2018. Disponible en: https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/16582/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.L.%20Com.%20Josefina%20Blattmann.pdf

CARABALLO, L. C. «Historieta argentina: del fanzine al Weblog», en II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. La Plata, Universidad Nacional de la Plata, 2010. Disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39325/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DEL MÁRMOL, M. «Entre el deseo, la amistad y la precarización: trabajo artístico y militancia cultural en la producción teatral platense», en *Cuadernos de antropología social*, n.º 51 (2020), pp. 169-188. Disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-275X2020000100169

GARCÍA CANCLINI, N. y URTEAGA CASTRO, M. (coords.). *Cultura y desarrollo: una visión crítica desde los jóvenes*. Buenos Aires, Paidós, 2012.

GUION Y DIBUJO: DIÁLOGOS DE HISTORIETA. *Guion y Dibujo - Episodio 07 - Ignacio Minaverry* [vídeo], en *Youtube*, 26 de febrero de 2018. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=5H5f0O0ETFc&ab_channel=GuionyDibujo

PALMA MARTOS, L. y AGUADO QUINTERO, L. F. «Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía», en *Revista de Economía Institucional*, vol. 12, n.º 22 (2010), pp. 129-165.

SABANÉS, L. «El surgimiento y desarrollo de la agencia de noticias *Télam* en el marco de las políticas internacionales de comunicación», en *Question*, vol. 1, n.º 42 (2014), pp. 392-404.

TÉLAM. *Télam presentó el suplemento* «Historietas Nacionales» [vídeo], en *Youtube*, 5 de diciembre de 2011. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=_yn6YnTWfG8&ab_channel=T%C3%A9lam

—*Télam presentó un panel de dibujantes y guionistas en el Festival Internacional de la Historieta* [vídeo], en Youtube, 7 de octubre de 2012. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=iDCfm24I2Jw&ab_channel=Télam

URDIN, D. *La vida, la muerte y el más allá. Discursos patrimoniales en disputa en el campo de la historieta y el humor gráfico argentinos*. 2020. Disponible en: https://www.academia.edu/43782581/La_vida_la_muerte_y_el_más_allá_Discursos_patrimoniales_en_disputa_en_el_campo_de_la_historieta_y_el_humor_gráfico_argentinos

WILLIAMS, R. «Teoría cultural», en WILLIAMS, R. *Marxismo y literatura*. Buenos Aires Los Cuarenta, 1980 [2009], pp. 97-164. Traducido por Guillermo David.

Un análisis del cómic ensayístico feminista a través de la obra *El Fruto Prohibido*, de Liv Strömquist

An Analysis of Feminist Essay Comic through the Work The Forbidden Fruit *by Liv Strömquist*

TERESA FERREIRO PELETEIRO

Universidad de Vigo

Teresa Ferreiro Peleteiro es doctora de Bellas Artes especializada en Estudios de Género por la Universidad de Vigo. Además de ser académica, trabaja como investigadora cultural, artista visual, DJ y escritora. Ha autopublicado varios cómics, además de publicar con Elvira Ediciones el cómic *YOLO/ Flor y Nata*. Actualmente, trabaja en su primera novela gráfica. En 2019 recibió una beca de investigación para hacer su estancia en la Universidad de Oxford durante la que coorganizó la conferencia *Comics & Travel* con los ponentes principales, Joe Sacco y Paul Gravett.

Fecha de recepción: 15 de marzo de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 15 de mayo de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2148

Resumen

Liv Strömquist realiza con su cómic *El Fruto Prohibido* un ensayo académico sobre la construcción cultural en torno al genital femenino y su relación con las políticas de opresión patriarcales. En este estudio, se analiza como el medio del cómic permite una comunicación multifacética que utiliza las posibilidades de la conjunción de la comunicación visual y la textual para cubrir espacios donde solo uno de estos dos canales no puede llegar. El estudio busca señalar las múltiples formas en las que ambas esferas (cómic/ensayo académico) se fusionan y promocionan mutuamente, al basarse esta idea en teorías visuales y factores antropológicos, sociales y culturales.

Palabras clave: Cómic ensayo, Estudios de género, Feminismo, Liv Strömquist, Sexualidad

Abstract

Liv Strömquist creates with her comic *Fruit of Knowledge* an academic essay on the cultural construction around the female genitalia and its relationship with patriarchal politics of oppression. This study analyses how comics, as a medium, allow a multimodal communication by combining visual and textual information to fill a gap that cannot be reached by just one of these two channels alone. The study aims to highlight the multiple ways in which both fields (comic / academic essay) overlap and encourage one another, while supporting this idea on visual theories and well as anthropological, social and cultural factors.

Keywords: Essay's Comic, Feminism, Gender Studies, Liv Strömquist, Sexuality

Cita bibliográfica

FERREIRO PELETEIRO, T. «Un análisis del cómic ensayístico feminista a través de la obra *El Fruto Prohibido*, de Liv Strömquist», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 73-100.

Introducción

Liv Strömquist (Lund, Suecia, 1978) es autora de cómics, locutora de radio y televisión y una firme activista en el ámbito del feminismo y las políticas sobre el asilo a refugiados. La obra sobre la que se dirige este análisis, *El Fruto Prohibido,*[1] se puede comprender como un ensayo sobre la historia cultural del órgano reproductor femenino. A través de este tema, *El Fruto Prohibido* recoge y analiza métodos opresivos dirigidos al control y sumisión de un gran grupo de la población a lo largo de la historia: las mujeres. La autora explica sus principales motivaciones para la realización de esta obra en una entrevista en 2018 para *Small Press Expo*,[2] realizada por Linda Zachrison.[3] En ella afirma que recuerda cómo la vergüenza ha sido un sentimiento vinculado a la menstruación y se inculca socialmente a las mujeres.

> Estoy interesada en el análisis de la sociedad y sé que muchas de las personas que menstrúan han tenido experiencias parecidas. Así que pensé, realmente quiero conocer este tema y llegar a comprender cómo este tabú se ha construido y cuáles son las razones históricas para ello.[4]

El Fruto Prohibido es una fusión entre el ensayo y el cómic, una conjunción que resulta especialmente efectiva para la divulgación. Uno de los motivos principales es la calidad narrativa y visual del medio del cómic, que facilita las conexiones empáticas con el público y promueve el aprendizaje significativo a través de las representaciones o mapas conceptuales.[5] Esta teoría se estudia en el libro de Neil Cohn *The Visual Narrative Reader*, concretamente, en el Capítulo 7 «Alfabetización y comprensión del manga en niños japoneses». En este capítulo, el psicólogo del desarrollo Jun Nakazawa resume más de veinte años de investigación japonesa sobre cómo los niños y los adultos entienden el manga. «En general, estos estudios japoneses sugieren que la información se transmite de manera más efectiva en narrativas visuales multimodales que solo como texto, y que la lectura del manga beneficia varios campos educativos, especialmente la alfabetización».[6] Nakazawa no solo demuestra cómo la práctica de leer un manga promueve los procesos cognitivos necesarios para la alfabetización, sino que expone cómo la lectura de narrativas visuales transmite de manera más efectiva la información que solo con texto.

---

[1] STRÖMQUIST, L. *El Fruto Prohibido*. Barcelona, Reservoir Books, 2018. Traducción de Alba Pagán.

[2] La *Small Press Expo* fue celebrada el 15 de septiembre del 2018 en Maryland (EE. UU.).

[3] Linda Zachrison era la consejera cultural de la embajada de Suecia en 2018.

[4] ZACHRISON, L. *SPX 2018 Panel - Liv Strömquist: Fruit Of Knowledge* [video], en *Youtube*, 2018. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=SLt8Rb7XuOg&ab_channel=SmallPressExpo

[5] SORIA AZNAR, M. S., GIMÉNEZ, I., FANLO, A. J. y ESCANERO MARCEN, J.F. «El mapa conceptual. Una nueva herramienta de trabajo. Diseño de una práctica para Fisiología», en HERRERA MARTEACHE, A., SERÓN ARBELOA, F. J. y SANAGUSTÍN FONS, M. V. (coord.). *Innovación docente, tecnologías de la información y la comunicación e investigación educativa en la Universidad de Zaragoza: caminando hacia Europa*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2007, pp. 173-180.

[6] COHN, N. (ed.) *The Visual Narrative Reader*. Sufflok, Bloomsbury, 2016, p. 34.

Este tipo de comunicación puede beneficiar, en concreto, a los grupos políticamente oprimidos. Esta teoría se ha demostrado previamente en estudios como «The Effect of Narrative News Format on Empathy for Stigmatized Groups» en *Journalism & Mass Communication Quarterly,* publicado en el 2012. Este estudio parte de un experimento que puso a prueba las respuestas a historias narrativas y no narrativas sobre la atención de la salud para los ancianos, inmigrantes y presos. A los participantes, 399 adultos en edad universitaria, se les dio la misma información básica en ambos tipos de historias, pero las historias narrativas enmarcan los problemas a través de las experiencias de las personas, mientras que las historias no narrativas o «políticas» enmarcaron temas en torno a la investigación. El estudio buscó probar cómo afectaba la diferente comunicación del mismo tipo de información a nuestras actitudes y creencias. Después de que los participantes leyeran las historias, se les ofreció la oportunidad de aprender más acerca de los grupos mencionados en las mismas: «los datos mostraron que las noticias narrativas producían cambios en las emociones, actitudes, intenciones y comportamientos que eran beneficiosos para los miembros de grupos estigmatizados».[7]

Cabe mencionar que, aunque esta es efectiva herramienta de comunicación que tiene la capacidad de propiciar cambios sociales positivos, también es un método que, si no está basado en ciertos datos objetivos o historias verídicas, puede facilitar el discurso demagógico y la manipulación de las masas. Este tipo de estrategia manipulativa a través del medio de la narrativa visual es un tema que Suzanne Keen explora en su estudio «Fast Tracks to Narrative Empathy: Anthropomorphism and Dehumanization in Graphic Narratives».[8]

Afortunadamente, Strömquist busca promover un cambio positivo a través del análisis de cómo se sistematiza la opresión a través de comportamientos sociales normalizados. Estos cumplen con un objetivo concreto, sea consciente o no, la discriminación y sometimiento de un grupo de personas en base a su género. Por supuesto, esta serie de normas termina afectando no sólo a las mujeres, sino a toda la sociedad. La obra comienza con el capítulo «Los hombres que estuvieron demasiado interesados en los que suele denominarse «el órgano sexual femenino».[9] Este capítulo recopila una gran cantidad de información variada sobre aquellas figuras históricas que sintieron la necesidad de concentrar sus esfuerzos en culpar al clítoris de cualquier disfunción física o psíquica e, incluso, como razón para culpar a una mujer de brujería.[10] También los órganos genitales femeninos de las mujeres de color fueron una razón para intentar justificar el racismo científico.[11]

[7] OLIVER, M. B., DILLARD, J.P., BAE, K. y TAMUL, D. «The Effect of Narrative News Format on Empathy for Stigmatized Groups», en *Journalism & Mass Communication Quarterly*, vol. 89, n.º 2 (2012), pp. 205-224. Disponible en https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077699012439020?journalCode=jmqc

[8] KEEN, S. «Fast Tracks to Narrative Empathy: Anthropomorphism and Dehumanization in Graphic Narratives», en *SubStance,* vol. 40, n.º 1-124 (2011), pp. 135-155. Disponible en https://www.jstor.org/stable/41300192

[9] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.,* pp. 7-30.

[10] *Ibid,* pp. 8-10.

[11] *Ibid*, p.23.

EL BARÓN GEORGES CUVIER (1769-1832)
El barón Georges Cuvier no solo era barón, también era paleontólogo y zoólogo.
ADEMÁS, TENÍA UNA AFICIÓN ESPECIAL.
Y nosotros:
¡NOOOOO! ¡NO TENGAS NINGUNA AFICIÓN ESPECIAL!
Y nuestro barón:
¡SÍ! ¡DE HECHO, QUIERO TENER UNA AFICIÓN ESPECIAL para relajarme después de un duro día de trabajo como barón!
Georges Cuvier estaba muy interesado en una mujer que se llamaba Saartjie Baartman, o, mejor dicho, en los genitales de una mujer que se llamaba Saartjie Baartman.
Pero ¿quién era Saartjie Baartman? Era una mujer joisán de Sudáfrica que a principios del siglo XIX fue vendida como esclava al médico de la marina Alexander Dunlop y llevada a Londres.

FIG. 1. Strömquist, L. *Op. cit.*, p. 21.

En las páginas 21 y 22, Strömquist presenta a uno de los múltiples ejemplos de figuras masculinas muy interesadas en los genitales femeninos: el Barón Georges Cuvier (1769-1832). En este caso, el barón se interesa particularmente por los genitales de Saartjie Baartman, una «mujer joisán de Sudáfrica que a principios del s. XIX fue vendida como esclava al médico Alexander Dunlop y llevada a Londres».[12] En Londres, Dunlop cobraba a la gente por ver a Baartman «prácticamente desnuda» y el gran interés de este espectáculo residía en «el gran tamaño del trasero de Baartman y el tamaño de sus enormes labios menores».[13] Por supuesto, en comparación con la media de las medidas femeninas europeas. Strömquist introduce en el cómic ilustraciones antiguas de Baartman y su público en forma de collage, también el retrato fotográfico de Baartman y una imagen de uno de los carteles diseñados para anunciar el «espectáculo»

[12] *Ibid.* p.21.

[13] *Ibid.* p. 22.

esclavista en Francia, después de que una protesta antiesclavista en Inglaterra forzase a venderla fuera del país.

El uso del collage en la obra, incluyendo las tipografías de un estilo que asemeja la escritura a mano, en mayúsculas gruesas con distintas formas y tamaños, recuerda al diseño de los primeros carteles *punk*. Un estilo que combina con la actitud desinhibida, reivindicativa y basada en el humor negro y la reapropiación de Strömquist, por lo que el diseño del cómic establece el tono de voz con el que dirigirse al público lector. Estos detalles aportan, además, un contexto realista a las referencias históricas que son mencionadas de forma diferente a como serían si Strömquist hubiera traducido todo a su propio estilo ilustrativo. En la página 23, Strömquist continúa introduciendo imágenes fotográficas dentro del cómic. La primera viñeta muestra una caricatura del Barón Cuvier que, tras la muerte de Baartman a los 26 años, «se puso rápidamente en camino para buscarla». Cuvier se hizo con su cadáver e hizo un molde de yeso del mismo, disecó ciertas partes que le interesaban y guardó su vulva y su cerebro en formol. Strömquist añade: «De las 16 páginas de su informe de la autopsia, hay nada menos que NUEVE PÁGINAS dedicadas a la vulva de Baartman, en comparación con UNA SOLA FRASE sobre su cerebro».[14] Esta diferencia física de la vulva de Baartman, en comparación con la supuesta mayoría de mujeres europeas, sirvió como prueba de base para el racismo científico de Cuvier. Este sostenía que la vulva de Baartman no era solo una prueba de su inferioridad como mujer sino una prueba de su inferioridad como persona de raza negra, ya que identificaba los labios menores grandes como un signo de una «sexualidad animal»,[15] lo que implica que la gente que los posea está subdesarrollada.

Estos estereotipos antropológicos, sexistas y racistas, han sido estudiados por la académica Almudena Hernando Gonzalo, que describe cómo los conceptos manejados en arqueología muestran el pasado y el presente desde una pretendida perspectiva neutral, aunque dentro de una realidad patriarcal. El ámbito académico precisa introducir nuevos análisis que se realicen desde otros campos y perspectivas ajenas a la tradición disciplinaria: «Sólo de esta manera será posible comprender la compleja y dinámica construcción de la identidad humana, y a través de ella, la de la identidad de género».[16]

[14] *Ibid.* p. 23.

[15] *Idem.*

[16] GONZALO, A. «Sexo, Género y Poder: breve reflexión sobre algunos conceptos manejados en la Arqueología del Género», en *Complutum*, n.º 18 (2007), pp. 167-74. Disponible en https://revistas.ucm.es/index.php/CMPL/article/view/CMPL0707110167A

Cuando el barón Cuvier tuvo noticia de la muerte de Baartman, se puso rápidamente en camino para buscarla. ¡Tardó 48 horas en hacer un molde de yeso del cuerpo de Baartman, en disecar las partes que le parecían especialmente interesantes y también en CONSERVAR su vulva y su cerebro en formol!
De las dieciséis páginas de su informe sobre la autopsia, hay nada menos que
NUEVE PÁGINAS
dedicadas a la vulva de Baartman, en comparación con
UNA SOLA FRASE
sobre su cerebro.
Pero ¿por qué DIABLOS estaba Georges Cuvier tan SUMAMENTE interesado en la vulva de Baartman? Pues tenía que ver con la otra gran afición del barón: el racismo científico.
Cuvier quería utilizar la vulva de Baartman como prueba de la supuesta inferioridad de las personas negras. Sostenía que unos grandes labios menores eran signo de «sexualidad animal».
¡Fíjense ustedes!
Su teoría era que en las mujeres civilizadas (o sea, las mujeres blancas), los labios menores habían encogido gracias a la evolución. Por consiguiente, los labios menores grandes eran, según Cuvier, un signo de inferioridad racial y de depravación moral generalizada.
Así:
Labios
Trilobite
Dinosaurio
Orthoceras
Celacanto
¡LAS TEORÍAS RACIALES DE CUVIER ESTÁN MUY EXTENDIDAS Y HAN TENIDO UNA GRAN INFLUENCIA EN EL RACISMO CIENTÍFICO!

FIG. 2. Strömquist, L. *Op. cit.*, p. 23.

Esta historia funciona como explicación del posible origen del rechazo social a los labios menores grandes. Por ejemplo, Strömquist utiliza en las páginas 32 y 33 las declaraciones de un artículo de la sección femenina del periódico sueco *Aftonbladet* en el que se habla del tipo de cirugía plástica en boga. Irónicamente, Strömquist cambia las referencias a la reducción de los labios menores por un aumento de los mismos, algo que explica más adelante, en la página 33.

¡QUE NO, QUE ESTABA BROMEANDO!
ES EVIDENTE QUE EN ESTE ARTÍCULO SE HABLA DE REDUCIR LOS LABIOS MENORES.
Ya sabéis, los hombres que se operan los órganos sexuales quieren que sean más grandes, mientras que las mujeres que se operan quieren que los suyos sean más pequeños.
¡Los órganos sexuales de esta persona deben ser pequeños!
¡Los órganos sexuales de esta persona deben ser grandes!
Atentamente, la cultura.
PERO ¿POR QUÉ?
¿POR QUÉ las mujeres quieren que sus labios menores sean pequeños?
¿Por qué creía esta mujer, citada en el titular de un artículo de «Vuestros médicos» el 29 de julio de 2013, que:
«Es genial deshacerme de mis labios menores»
?

FIG. 3. Strömquist, L. *Op. cit.*, p. 33.

En esta página, Strömquist vuelve a recurrir al uso del collage, cita de testimonios reales y establece una comunicación directa con el público para lanzar la pregunta siguiente «¿Por qué las mujeres quieren que sus labios menores sean pequeños?».[17]

Aunque Strömquist no llega a hacer una observación directa sobre esto, sí crea una vinculación en la obra entre la historia de Baartman a principios del s. XIX y el rechazo generalizado por los labios menores grandes en la actualidad. De esta forma, señala cómo este rechazo nace de un prejuicio no solo sobre el cuerpo femenino sino también racista que afecta particularmente a las mujeres de color. Aunque es comprensible que una mujer sienta rechazo hacia su propio cuerpo tras asimilar culturalmente esta idea, también debe comprender que este rechazo oprime sistemáticamente a otras mujeres.

[17] *Ibid.*, p. 33.

Este ensayo y cómic de Strömquist está lleno de referencias históricas cuyo vínculo no es solo su fijación por los genitales femeninos, también por las consecuencias sociales de ciertos prejuicios sobre ellos. Al crear esta narrativa llena, de vínculos en el tiempo, Strömquist crea un espacio para reinterpretar la realidad teniendo en cuenta el pasado y el presente de la sociedad y, a través de una historia que trata de inculcar a través del humor, invita a reflexionar.

Respondamos primero a la pregunta:
¿QUÉ ES LO QUE SUELE DENOMINARSE «EL ÓRGANO SEXUAL FEMENINO»?
NO, PERO EN SERIO, ¿QUÉ ES?
Si uno considera lo que suele denominarse «el órgano sexual femenino», este se compone de las siguientes partes:
1. La parte exterior visible: la vulva.
2. El orificio que une la parte exterior con la interior: la vagina.
3. Las partes interiores no visibles: el cuello uterino, el útero y los ovarios.
Algo curioso en nuestra cultura es que las partes exteriores y visibles de esta zona del cuerpo rara vez se representan o nombran en la esfera pública. La palabra «vulva» tampoco se utiliza en el lenguaje común.
Monte de Venus
Prepucio
Glande del clítoris
Labios mayores
Labios menores
Vagina
Perineo
VULVA
Un ejemplo revelador de esto es la sonda espacial Pioneer que lanzó la NASA en 1972. Venía a ser una especie de mensaje en una botella que contenía información sobre la vida en la Tierra destinado a posibles extraterrestres.
En una placa de aluminio se grabó un dibujo de los habitantes de la Tierra que era así
El hombre exhibe orgulloso su órgano sexual, mientras que la mujer no tiene nada que mostrar.

FIG. 4. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 34.

En la página 34, Strömquist aporta un ejemplo del tabú entorno al órgano sexual femenino. En 1972 la NASA mandó una placa de aluminio al espacio que «contenía información sobre la tierra destinada a posibles extraterrestres»[18] Y en ella el hombre «muestra orgulloso su órgano

[18] *Ibid.*, p. 34.

sexual mientras la mujer no tiene nada que mostrar».[19] En la siguiente página Strömquist explica: «En la versión original del dibujo había "una línea que representaba la vulva de la mujer"»,[20] pero según su interpretación, «es probable que borrasen la línea porque los autores tenían miedo de que la placa con la representación de la vulva no fuese aceptada por la dirección de la NASA».[21] Strömquist explica que esto puede incluso provenir de la noción de que incluso los extraterrestres pudieran sentirse incómodos. A través del humor, Strömquist crea una apertura al análisis crítico desde un contexto desenfadado.

Unos años más tarde, la enfermera Beverly Whipple hizo un descubrimiento: el punto G, una zona que se encuentra hacia arriba, en la parte delantera de la pared vaginal y que proporciona un orgasmo si se estimula.
ESTO FUE UN SOPLO DE VIDA PARA EL VIEJO CONFLICTO ENTRE ORGASMO VAGINAL Y CLITORIANO.
Por ejemplo, la revista «Playboy» escribió:
El descubrimiento del punto G liberará a los hombres de la tiranía clitoriana de Shere Hite.*
* Sacado del documental «La cara del punto G», 2011.
PERO NO FUE HASTA 1998 CUANDO OCURRIÓ POR PRIMERA VEZ ALGO INTERESANTE, TRAS MILES DE AÑOS DE INVESTIGACIONES DE MIERDA.
Helen O'Connell, del Hospital Real de Melbourne, descubrió que el glande del clítoris es solo la punta del iceberg y que el órgano entero, en realidad, mide entre 7 y 10 cm, y tiene dos pilares que se extienden hacia atrás y abrazan los costados vaginales. Todo el órgano se hincha con la estimulación.
Glande del clítoris
Orificio uretral
Cuerpo cavernoso
Bulbo del vestíbulo
Pilar del clítoris
Orificio vaginal

FIG. 5. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 79.

[19] *Idem.*

[20] Cita según la obra: WOLVERTON, M. *The Dephts of Space.* S.l., Henry Joseph Press, 2004, p. 79.

[21] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 35.

Strömquist mezcla y cambia el estilo de la ilustración convenga conveniencia para comunicar diferentes ideas: a veces, la ilustración es caricaturesca, otras veces son de tipo científico o usa el collage con imágenes. En la página 79, por ejemplo, Strömquist escribe que no fue hasta 1998 cuando Hellen O´Connell[22] descubrió que el glande del clítoris es solo la punta del iceberg y que el órgano entero mide en realidad entre 7 y 10 cm. A continuación, ofrece una ilustración médica de este órgano que tardó tanto en ser completamente reconocido. En esta misma página, se incluye un pequeño retrato de Helen O´Connell en el estilo caricaturesco e inocente que caracteriza a Strömquist, pero hay una tercera forma de representación ilustrativa: en la segunda viñeta, Strömquist presenta una foto de Hugh Hefner, fundador de Playboy, con sus brazos alrededor de tres chicas jóvenes, atractivas según el canon general, y rubias. A modo de fotonovela, Strömquist incluye un bocadillo de diálogo en la foto que da voz a Hugh Hefner e incluye una de las afirmaciones escritas en la revista Playboy: «El descubrimiento del punto G liberará a los hombres de la tiranía clitoriana de Shere Hite»[23,24] que reúne declaraciones de más de 3000 mujeres entre las edades de 14 a los 68 años que responden a preguntas íntimas sobre su experiencia sexual. Este informe declara que el orgasmo es fácil y fuerte para las mujeres, si la estimulación es correcta, aunque la mayoría de las mujeres tienen orgasmos más fácilmente durante la masturbación o la estimulación del clítoris.

Este informe, según lo escrito por los redactores de Playboy, fue visto como una tiranía para el hombre, que se vería liberado de tener que adaptarse a las correctas formas de estimulación del clítoris a través del punto G, cuya existencia no está todavía demostrada y que, en todo caso, se encontraría dentro de la vagina y no en la vulva. Además, Strömquist trata de reclamar la palabra «vulva» a través de este ensayo y explica sus motivos las páginas 38 y 39: «El nombre que designa las partes exteriores del sexo, vulva, no se utiliza en el lenguaje común. En su lugar se utiliza incorrectamente "vagina" cuando la gente se refiere a la vulva».[25]

[22] O'Connell, H., Sanjeevan, K., y Hutson, J. «Anatomy of female genitalia», en *The Journal Of Urology*, vol. 174, n.º 4-1 (octubre, 2005), pp. 1189-1194. Disponible en https://www.auajournals.org/doi/10.1097/01.ju.0000173639.38898.cd

[23] Hite, S. *The Hite Report: A Nationwide Study on Female Sexuality*. EE. UU., Macmillan, 1976.

[24] Strömquist, L. *Op. cit.*, p. 79.

[25] *Ibid.*, p. 38.

PERO ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE QUE EXISTA UNA CONFUSIÓN LINGÜÍSTICA GENERALIZADA SOBRE CÓMO DEBERÍAN LLAMARSE LAS DIFERENTES PARTES DEL ÓRGANO SEXUAL FEMENINO?
La psicóloga Harriet Lerner, que desde los años 70 ha escrito sobre las consecuencias de confundir la vulva y la vagina, sostiene que de esta forma el lenguaje omite que el órgano sexual tiene partes exteriores.*
De esta forma el lenguaje omite que el órgano sexual tiene partes exteriores.
* Sanyal, op. cit., p. 27.
Para ilustrar esta idea, cita un conocido libro de educación sexual de los años 80, que dice así:
Una chica tiene dos ovarios, un útero y una vagina. Estos son sus órganos sexuales. Los órganos sexuales de los chicos son el pene y los testículos.
Uno de los primeros cambios del cuerpo de una chica durante la pubertad es la aparición de vello alrededor de la apertura vaginal.
*Lerner, citada en Ibid., p. 27.
Lerner escribe: Una denominación tan parcial y equívoca de los genitales femeninos podría inducir a cualquier joven en la pubertad a sentarse en el suelo del cuarto de baño con un espejo y llegar a la conclusión de que es una criatura deforme.*
*Ibid., p. 28.
Si echamos un vistazo a este libro de texto de biología publicado en 2002,* vemos que no se ha considerado necesario mostrar una imagen de las partes sexuales exteriores, sino que se han contentado con publicar estas dos imágenes bajo el título «el órgano sexual femenino».
*«Biologibok», Gleerups, 2002, p. 288.
Útero
Vejiga urinaria
Pubis
Uretra
Clítoris
Labios mayores
Labios menores
Trompas de Falopio
Ovario
Cuello del útero
Intestino
Vagina
Órgano sexual femenino, vista lateral
Trompas de Falopio
Útero, trompas de Falopio y ovarios, vista frontal
Ovarios con los ovocitos
Útero
Endometrio
Vagina

FIG. 6. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 39.

En estas páginas se plantea cuál es la importancia y la causa de esta confusión generalizada. Strömquist cita a la psicóloga Harriet Lerner, que en los años 70 escribió sobre las consecuencias de omitir la existencia de la vulva en la educación sexual y la cultura generalizada.[26,27] Ambas ponen como ejemplo la información de libros escolares sobre el tema,[28] ya que estas ilustraciones tan comunes sobre los órganos sexuales femeninos suelen mostrar el interior del órgano, incluyendo el útero, los ovarios, las trompas de Falopio, el endometrio y la vagina. Sin embargo, no suelen incluir la zona de la vulva (que incluiría: clítoris, labios mayores, labios menores, orificio urinario, orificio vaginal, perineo y ano), de forma que muchas mujeres son incapaces de conocer esa parte de su cuerpo o de referirse a ella. «Una denominación tan parcial y equívoca de los genitales femeninos podría inducir a cualquier joven en la pubertad a sentarse en el baño con un

[26] Cita según la obra: SANYAL, M. M. *Vulva. La revelación del sexo invisible.* Barcelona, Anagrama, 2012, p. 27.

[27] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, pp. 38-39.

[28] Cita según la obra: HENRIKSSON, A. *Gleerups Biologi.* Suecia, Gleerups, 2002, p. 288.

espejo y llegar a la conclusión de que es una criatura deforme».[29,30] Lo cual se demuestra en las varias declaraciones de mujeres reales representadas como el personaje bíblico de Eva[31] que confirman la falta de conocimiento o los prejuicios sobre el órgano genital femenino.

> [...] Creo que el tema del genital femenino es como un lugar misterioso que no ha sido realmente descubierto hasta muy tarde, por ejemplo, se descubrió muy tarde dónde estaba el clítoris [... Una parte de esa razón es que no se usa ninguna palabra para mencionarlo. Tú puedes decir la palabra vagina, pero esta palabra no se refiere al órgano completo. Así que, si quieres referirte también a las partes exteriores, deberías decir «vulva», pero esta palabra casi no se utiliza. Todo esto es parte del problema, tú no hablas del órgano porque ni si quiera sabes cómo referirte a las partes correctas y todo eso es vergonzoso.[32]

PERO ¿POR QUÉ SE UTILIZAN JUSTO ESAS DOS PALABRAS? ¿DE QUÉ NECESITAMOS SENTIRNOS SEGURAS CUANDO TENEMOS LA REGLA? ¿¿¿DE QUÉ AMENAZA DEBEMOS PROTEGERNOS???
Pues de que nuestra compresa pueda tener fugas y nuestra sangre se desborde por nuestros muslos y manche nuestra ropa interior y las sábanas y quizá, en casos extremos, dejar manchas en los sofás o sillas u otros objetos en los espacios comunes.
Me invade un sentimiento de vergüenza que me paraliza
Es tan vergonzoso que voy a mirar para otro lado.
Pero si la comparamos con cualquier otra situación, en la que es posible que manchemos cosas, como cuando te has pillado una curda y te sientas y te tiras el vino tinto por encima y por el sofá de alguien, entonces no describirás la situación como «insegura» o «vergonzosa».
¡NO me invade un sentimiento de vergüenza que me paraliza!
Tía, límpialo, joder.
LO QUE NOS DA MIEDO, CUANDO ESTAMOS CON LA REGLA, NO ES EN PRINCIPIO TENER QUE HACER UN TRABAJO DE LIMPIEZA EXTRA Y NO PAGADO, EN PLAN TINTORERA AMATEUR; NOS DA MIEDO QUE SE DESCUBRA QUE ESTAMOS CON LA REGLA.

FIG. 7. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 101.

[29] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, pp. 38-39.

[30] Cita según la obra: SANYAL, M. M., *Op. cit.*, p. 28.

[31] *Idem.*

[32] ZACHRISON, L. *Op. cit.*

En la página 101, Strömquist representa a un hombre y una mujer sentados juntos en un sofá. En el primer dibujo, ella mancha el sofá al bajarle la regla y expresa: «me invade un sentimiento de vergüenza que me paraliza». Y el personaje masculino dice: «es tan vergonzoso que voy a mirar hacia otro lado».[33]En el segundo dibujo la chica también mancha el sofá, pero esta vez porque ha derramado un poco de vino, con una expresión como sorprendida, exclama: «¡No me invade un sentimiento de vergüenza que me paraliza!».[34] El chico tampoco parece que necesite esquivar la mirada y le pide que limpie la mancha. Strömquist usa un tono sarcástico y risueño al comparar ambas situaciones que, además, comparten el dibujo en blanco y negro y representan las manchas con el mismo color rojo brillante. La simplificación del dibujo acompaña a una simplificación de ideas confusas o complejas en conceptos simples. ¿Por qué la sociedad perpetúa las connotaciones de vergüenza y repulsión hacia los periodos de las mujeres?

En la página 103, Strömquist ofrece una explicación para el origen de estas connotaciones hacia la menstruación. En el Antiguo Testamento de la Biblia y, más concretamente, en el Levítico del Pentateuco hay un pasaje largo sobre la menstruación que es considerada como inmunda y se explica cómo debe tratarse a una mujer con la menstruación.

Para transportar al público lector al contexto histórico en el que estas afirmaciones tuvieron lugar, Strömquist escoge utilizar una imagen que parece extraída de un grabado que muestra a tres hombres, cuya vestimenta induce a pensar que son sumos sacerdotes, a los que la autora cambia las expresiones y aporta movimiento a sus brazos. Después de leer varios versículos que atacan no solo a la regla como proceso biológico inmundo y contaminante, sino también a la mujer como ser impuro, uno de los sacerdotes dice: «Pues ya está, tíos. Vamos a comer».[35] Acto seguido, dos de ellos se chocan las manos, celebrándolo. Strömquist toma la solemnidad de la figura del sacerdote —o incluso del medio del grabado antiguo—, así como la cita de versículos del Antiguo Testamento para crear una narrativa que resulta humorística, pero que nace de unas creencias muy reales que cimientan la sociedad de hoy en día y que sirven a un propósito tan injusto como kafkiano: extender la creencia de que la mujer es un ser inferior y de que los procesos biológicos femeninos son indignos.

[33] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 101.

[34] *Ibid.*, p. 101.

[35] *Ibid.*, p. 104.

A lo largo de la historia, muchísimas culturas se han puesto de acuerdo en que la sangre de la menstruación es sucia.
EN EL LEVÍTICO DEL PENTATEUCO, POR EJEMPLO, HAY UN PASAJE MUY LARGO SOBRE LO SUCIA QUE ES LA REGLA:
Dice así:
Y en caso de que una mujer esté teniendo flujo, y su flujo en su carne resulte ser sangre, debe continuar siete días en su impureza menstrual, y cualquiera que la toque será inmundo hasta el atardecer.
¡Y cualquier cosa sobre la cual se acueste en su impureza menstrual será inmunda!
¡Y todo aquello sobre lo que se siente será inmundo!
¡Y cualquiera que toque su cama, deberá lavarse en agua y será inmundo hasta el atardecer!
¡Y cualquiera que toque objeto alguno sobre el cual ella hubiera estado sentada debe lavar sus prendas de vestir, y tiene que bañarse en agua y ser inmundo hasta el atardecer!
¡Y si hubiera sido sobre la cama o sobre otro OBJETO que ella hubiera estado sentada, este, al tocarlo, será inmundo hasta el atardecer!

FIG. 8. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 103.

A continuación, se muestran algunos de los versículos a los que Strömquist hace referencia y algunos otros que tratan sobre la menstruación:

> Levítico 15:19-23
> Cuando una mujer tenga flujo, [si] el flujo en su cuerpo es sangre, ella permanecerá en su impureza menstrual por siete días y cualquiera que la toque quedará inmundo hasta el atardecer. […] También todo aquello sobre lo que ella se acueste durante su impureza menstrual quedará inmundo, y todo aquello sobre lo que ella se siente quedará inmundo. […] Cualquiera que toque su cama lavará su ropa, se bañará en agua y quedará inmundo hasta el atardecer […] Y todo el que toque cualquier cosa sobre la que ella se siente, lavará su ropa, se bañará en agua y quedará inmundo hasta el atardecer. […] Sea que esté sobre la cama o sobre aquello en lo cual ella se haya sentado, el que lo toque quedará inmundo hasta el atardecer.[36]

[36] KNOWINGJESUS. «11 Versículos de la Biblia sobre Menstruación», en *Knowing Jesus*, s.f. Disponible en https://bible.knowing-jesus.com/Espa%C3%B1al/topics/Menstruaci%C3%B3n

En el siguiente versículo, no solo la mujer que ha dado a luz es inmunda y debe de permanecer aislada socialmente y sin tocar nada por varios días (33 días) del parto, pues también hay una diferenciación sobre su nivel de impureza y de castigo social dependiendo de si ha dado a luz a un varón o a una fémina. En el último caso, su periodo de aislamiento será del doble de días (66 días):

> Levítico 12:1-5
> Y el SEÑOR habló a Moisés, diciendo: Habla a los hijos de Israel y diles: Cuando una mujer dé a luz y tenga varón, quedará impura por siete días, como en los días de su menstruación, será impura. (…) Y ella permanecerá en la sangre de su purificación por treinta y tres días, no tocará ninguna cosa consagrada ni entrará al santuario hasta que los días de su purificación sean cumplidos. Pero si da a luz una niña, quedará impura por dos semanas, como en [los días d] su menstruación, y permanecerá en la sangre de su purificación por sesenta y seis días.[37]

Según Strömquist, el cuerpo de la mujer y los ciclos menstruales parecían tener connotaciones sagradas y divinas «antes del que las religiones patriarcales comenzaran a tomar el poder».[38] Por ejemplo, en la página 108, Strömquist presenta ejemplos de representaciones de divinidades femeninas menstruando. «En un templo del lugar de culto más antiguo conocido, Göbekli Tepe, en Turquía, que tiene unos 12 000 años de antigüedad (o sea, ¡¡¡7 000 años más que Stonehenge!!!)» escribe Strömquist, «se ha encontrado esta imagen».[39] Y, a continuación, muestra un dibujo copiado del documental *Divine Women: When God was a Girl* de una mujer menstruando.[40]

Strömquist también cita y muestra una piedra perteneciente a El Hohle Fels, la famosa cueva en el Jura de Suabia, donde se han encontrado importantes hallazgos arqueológicos que datan del Paleolítico Superior. En 2017, este lugar se convirtió en parte del sitio declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.[41] Esta piedra es, según los arqueólogos, un calendario menstrual.[42,43] También muestra un grabado en madera de la India Meridional que representa a una deidad hindú menstruando.[44,45] Strömquist afirma lo curioso que es que una parte del cuerpo atraiga tanta atención y tantas reacciones para bien y, evidentemente, para mal.

---

[37] *Idem.*

[38] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.,* p. 109.

[39] *Ibid.,* p. 108.

[40] Según la cita en el libro: BBC. *Episode 1 - Divine Women: When God was a Girl* [documental de televisión]. Reino Unido, BBC Two, 2012.

[41] MUSEUMSGESELLSCHAFT SCHELKLINGEN. «Der Hohle Fels», en *Museumsgesellschaft* Schelklingen, s.f. Disponible en https://www.museum-schelklingen.de/hohle-fels

[42] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.,* p. 108.

[43] Cita según el libro: «Der Spiegel», 2011.

[44] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.,* p. 108.

[45] Cita según libro: SANYAL, M. M., *Op. cit.*, p. 79.

En un templo del lugar de culto más antiguo conocido, Göbekli Tepe, en Turquía, que tiene unos 12.000 años de antigüedad (o sea, ¡¡¡7.000 años más que Stonehenge!!!), se ha encontrado esta imagen:
En la Hohle-Fels, en Alemania central, se han encontrado unas marcas dibujadas en piedra que los arqueólogos creen que es una especie de calendario menstrual («Der Spiegel», 9 de noviembre de 2011.)
En las religiones politeístas, como por ejemplo el hinduismo, todavía existen encarnaciones femeninas de lo divino, que también representan a mujeres menstruando en un contexto religioso.

FIG. 9. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 108.

La siguiente cita es una traducción de las palabras de Strömquist durante su panel y entrevista en *Small Press Conference*:

> La gente que quiere *reivindicar* este órgano genital, también hablan de la misma manera y dicen las mismas cosas: «¿Por qué no hay un nombre para mencionarla?» o «Deberías estar muy orgullosa de tu vagina». Nadie habla de esa forma de ninguna otra parte del cuerpo, como el hígado. Nadie se pone a decir: «Oh, ¿por qué no nos tomamos un momento para agradecer al hígado todo lo que hace por nosotras? ¿No es un órgano asombroso? ¿No es precioso?» [...] Siento que esto también es parte del problema: cómo ha estado oprimido, ahora una siente que debe reivindicarlo.[46]

Su entrevistadora, Linda Zachrison, resume esta idea diciendo: «[…] la vulva o el genital femenino recibe o bien demasiada atención o demasiada poca, o más bien una atención demasiada

[46] ZACHRISON, L. *Op. cit.*

extraña, no es un tema relajado, vamos a decirlo así».[47] Strömquist le da la razón y añade que todos estos sucesos se engloban al tener las mismas consecuencias: la desigualdad de derechos entre ambos géneros. Al mismo tiempo señala como en todos los estudios, ensayos y artículos sobre los que ha manejado para la configuración tanto de esta obra como de sus ideas, siempre falta una voz femenina.

Una de las partes más macabras, pero también más significativas, es como todos estos estudios giran en torno al cuerpo de la mujer, pero excluyen completamente la opinión de la mujer o su punto de vista.

> [...] falta el punto de vista y la descripción de las propias mujeres a la hora de hablar de ello. Siempre son doctores masculinos o grupos religiosos (guiados por hombres). Hay este tipo de estructura opresiva (hacia la mujer y su cuerpo) [...] En la cultura Occidental también pasa. Tuvo su punto álgido en el siglo XIX. [...] yo no había escuchado nunca de una histerectomía de clítoris que es cuando te extirpan el clítoris por motivos médicos. Esto podía ser un dolor de espalda... o cuando una mujer quería un divorcio [...] Es realmente horrible, es históricamente brutal lo que ha pasado.[48]

Zachrison le pregunta cuál fue su conclusión sobre la invisibilidad de la vulva y de los genitales femeninos y por las consecuencias políticas e, incluso, económicas de todo ello. Strömquist responde:

> [...] no sé, creo que, por ejemplo, con los anuncios de compresas y tampones, las dos palabras más utilizadas en todos ellos son «segura» y «fresca». Lo que te hace pensar que si no usas esos productos estás desprotegida y sucia. Así que sientes miedo de esta situación, pero ¿por qué has de sentirte así por tener tus sangrados? Es porque la sociedad te va a ver de esta manera, así que tienes que planear sobre este miedo... creo que es difícil hablar de las consecuencias políticas de esto porque ha sido tan absorbido por el sistema que cuando las feministas empiezan a hablar de esta publicidad opresiva, se hace por un segundo y luego todos nos olvidamos del tema.[49]

Sin embargo, sí que hay una relación muy estrecha entre los productos normalmente categorizados como «femeninos», la menstruación y el sistema político y económico. Hasta el 2018, el IVA de estos productos en España era del 10 %. Eran considerados un producto de lujo y no de primera necesidad.

> A finales de 2016, la Comisión de Igualdad del Congreso aprobó una proposición no de ley presentada por el PSOE para instar al Gobierno a rebajar el IVA de estos productos de primera necesidad. La iniciativa contó con el voto en contra del PP y la abstención de

[47] *Idem.*

[48] *Idem.*

[49] *Idem.*

> Ciudadanos. Ya en 2017, el siguiente paso lo dio Canarias, que anunció la eliminación del impuesto.[50]

Aunque la reducción del IVA a estos productos, sería el que menos afectase a las arcas del Estado.[51] A pesar de que, a nivel mundial, según cifras de la ONU, las mujeres cobran una cuarta parte menos que los hombres, «cuando un producto está destinado a las consumidoras la suma de dinero que hay que desembolsar suele ser mayor».[52]A esta conclusión ha llegado el estudio «El coste de ser un consumidor femenino» realizado por el Departamento de Consumo de Nueva York. Para elaborarlo, compararon 794 productos con versiones claramente diferenciadas por género: «La conclusión es que ellas pagan un 7 % más que ellos por los mismos productos».[53]

En una crítica humorística de 1978 para la revista *Ms.*, la feminista Gloria Steinem formuló la pregunta que tantas mujeres se han planteado: «¿Qué pasaría si, por ejemplo, de manera repentina, mágica, los hombres pudieran menstruar y las mujeres no pudieran?: La menstruación se convertiría en un evento envidiable, ostentoso y masculino».[54] Steinem imaginó un mundo donde la menstruación masculina justifique el lugar de los hombres prácticamente en todas partes: en combates de boxeo, en cargos políticos, en posiciones de liderazgo religioso y en escuelas de medicina. Tendríamos los «Tampones de Paul Newman» y las «compresas "Contra Las Cuerdas" de Muhammad Ali». [55]

Es razonable pensar que esta desigualdad entre sexos a la hora de establecer un coste de vida es parte de un sistema de opresión que ha estado ligado y justificado, desde hace cientos de años, por las diferencias biológicas de las mujeres. Esta diferencia se hace aún más notable en países menos desarrollados[56] o cuando se trata de mujeres pobres o sin hogar del primer mundo. En el 2015, en un reportaje para *The Guardian* Gagandeep Kaur explora las consecuencias del estigma en torno a la menstruación:

> Las mujeres en ciertas partes de la India son enviadas a chozas fuera de sus aldeas durante sus períodos …)] Cada mes, la costumbre dicta que debe permanecer en la choza de paja en el borde de un bosque, a veces sola, o si tiene suerte, con otra mujer. No tienen permitido cocinar […] Las que se quedan dentro dependen de la familia para llevarles comida y otros artículos. Las mujeres generalmente duermen en el piso con solo una sábana

[50] EL DIARIO. «El PP vota en contra de bajar el IVA a tampones, preservativos y pañales y C's se abstiene», en *El Diario*, 25 de octubre de 2016. Disponible en https://www.eldiario.es/economia/pp-cs-iva-tampones-preservativos_1_3772136.html

[51] EL DIARIO. «Bajar el IVA a los tampones es la rebaja fiscal que menos afectará a las arcas del Estado: dejará de recaudar 18 millones», en *El Diario*, 11 de enero de 2019. Disponible en https://www.eldiario.es/economia/bajada-iva-tampones-compresas_1_1757602.html

[52] SAN NARCISO, M. «Ser mujer sale más caro», en *El Periódico de Extremadura*, 14 de febrero de 2016. Disponible en https://www.elperiodicoextremadura.com/sociedad/2016/02/14/mujer-sale-caro-44449837.html

[53] *Idem.*

[54] JONES, A. «The silence that still surrounds periods», en *Independent*, 25 de abril de 2016. Disponible en https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/the-silence-around-menstruation-a7000051.html

[55] *Idem.*

[56] VALDÉS, I. «Tasa rosa: las compresas y tampones tienen el mismo IVA que el caviar», en *El País*, 15 de noviembre de 2017. Disponible en https://elpais.com/elpais/2017/11/10/actualidad/1510308704_913366.html

> gruesa como colchón [...] Dada la ubicación de las chozas, no es raro que aparezcan animales salvajes, y ha habido informes de mujeres muriendo de mordeduras de serpientes mientras permanecen en *gaokors* (el nombre de estas chozas).[57]

Kaur continúa:

> Las niñas faltan a la escuela mientras están en las chozas. Aproximadamente el 23 % de las niñas en la India abandonan la escuela cuando comienzan a menstruar. Muchas veces una niña que está menstruando no puede llevar a cabo sus exámenes debido a esta norma social. Lo que significa que pocas chicas de esta región siguen estudiando después de matricularse en secundaria.[58]

Por supuesto, esto no solo afecta a su educación básica sino también a su carrera profesional más adelante. Los periodos son y han sido la excusa con la que estigmatizar a las mujeres: «Nunca tenemos igualdad de género si no hablamos de períodos».[59]

En la entrevista con Zachrison, Strömquist también cuenta la primera vez que conoció a otro autor de cómics en una fiesta. Cuando ella le dijo «yo también soy autora de cómics» él le respondió que odiaba a las autoras de cómics femeninas porque solo hablaban de la menstruación. Strömquist dice que en aquel momento no había hecho ningún cómic sobre el tema y que ahora tenía uno, de 140 páginas, y que relata toda la historia cultural de la menstruación y la vulva.[60]

Es necesario comprender por qué todo un colectivo puede estar centrándose en un tema. Strömquist, con su trabajo, ha puesto sobre la mesa —y de forma detallada— la significancia de un tema no solo tabú pero supuestamente intrascendente para mucha gente. La reacción del autor de cómics mencionado puede parecer exagerada, pero no resulta extraña. Los datos que tanto Strömquist como este estudio recopilan sobre la visión social de la regla advierten que, sentir rechazo o ignorar el tema, es lo políticamente aceptado. Mientras que la reacción de Strömquist a ese misterioso odio hacia la menstruación fue sumergirse en toda la información y conocimiento cultural sobre la misma para tratar de comprender el mismo origen del problema. En conclusión, deduce que la menstruación u otros procesos o partes biológicas de las mujeres que las diferencian de los hombres han sido una excusa para degradarlas como miembros de la sociedad y oprimirlas tanto a nivel económico como social. La evidencia de su relación con la política, un discurso que tacha al cuerpo femenino y sus funciones como algo indigno, es que tiene sus orígenes en los sectores de poder con autoridad suficiente para decidir sobre el pueblo: primero, fueron los líderes religiosos y, después, a medida que la Iglesia perdía control sobre el pueblo, pasó a ser la palabra de la ciencia mediante siempre doctores masculinos.

---

[57] KAUR, G. «Banished for menstruating: the Indian women isolated while they bleed», en *The Guardian*, 22 de diciembre de 2015. Disponible en https://www.theguardian.com/global-development/2015/dec/22/india-menstruation-periods-gaokor-women-isolated

[58] *Idem.*

[59] *Idem.*

[60] zachrison, l. *Op. cit.*

También es un claro indicativo de esta discriminación cómo no existe la declaración directa o la opinión de una mujer en ninguno de los estudios que, por ejemplo, apoyaban la extirpación del clítoris para evitar problemas físicos o psicológicos. Un ejemplo es el caso del médico John Harvey Kellogg, también inventor de los cereales *Kellogg´s.*[61] Kellogg llegó a afirmar que el órgano sexual femenino estaba conectado con la nariz y, para detener los dolores menstruales, había que hacerse una rinoplastia. También Sigmund Freud y su otorrinolaringólogo, Wilhelm Fliess, creían esto posible. De hecho, Fliess operó a una mujer, lo que le produjo hemorragias fatales en la nariz y Freud aseguró que su sangrado tenía un «origen histérico, causado por el deseo».[62,63]

Según las palabras de Strömquist sobre este tema:

> En el s. XIX, comenzaron a concentrarse en estudios que explicaban cómo el útero afectaba el intelecto de la mujer. Existe un libro escrito por un doctor que argumentaba en contra de que las mujeres estudiasen en la universidad antes de que les fuera permitido. Él decía que las mujeres no deberían estudiar por la menstruación, porque si lo hacían, la sangre que normalmente se utilizaba durante su menstruación, sería ahora utilizada por su cerebro, por tanto si entraban en la universidad dejarían de menstruar y esa sería la extinción de la raza humana [...] Así que realmente puedes ver cómo la biología ha sido utilizada con propósitos políticos y por supuesto todavía pasa hoy, diferentes teorías, sobre cómo los hombres son y cómo son las mujeres para el beneficio de tu propia agenda política.[64]

Strömquist muestra cómo distintas instituciones con poder para influir en la sociedad —p. ej. la Iglesia católica, las instituciones académicas e instituciones científicas— usaron esta influencia para promover una narrativa en la que la mujer es mostrada como inferior al hombre y/o para controlar el cuerpo y la libertad de decisión de las mujeres en su conjunto.

Un elemento interesante de que este tema ensayístico se realice en formato de cómic es cómo permite recurrir a interpretaciones visuales que, generalmente, el público rechaza en otros formatos. Su estilo ilustrativo, sencillo e inocente, no da pie a que, por ejemplo, una imagen de genitales o una mancha de regla en uno de los personajes genere repulsión. Es un estilo contundente y sin detalles realistas, con negros intensos sobre blanco y, de vez en cuando, utiliza colores brillantes y planos en dibujos desproporcionados y más preocupados en crear una rápida idea de lo que trata de mostrar (a modo de símbolos o iconos) que de generar una representación más tradicional. Sin embargo, este estilo tan inocente generó igualmente reacciones de rechazo y censura entre el público en otros contextos. Por ejemplo, en la página 99, se puede ver una ilustración de Stromqüist con el título «Montaña de Sangre», que muestra a una bailarina de patinaje artístico con un tutú y el pelo recogido en un moño, mientras hace una pose en la que

[61] O'NEILL, T. «John Harvey Kellogg's Legacy of Cereal, Sociopathy, and Sexual Mutilation», en *Jezebel*, 24 de mayo de 2016. Disponible en https://jezebel.com/john-harvey-kelloggs-legacy-of-cereal-sociopathy-and-1777402050SAN

[62] STRÖMQUIST, L. *Op.cit.*, pp.127-128.

[63] Cita según la obra: LUPTON, M. J. *Menstruation and Psychoanalysis*. EE. UU., University of Illinois Press, 1993, pp. 22-23, 25.

[64] ZACHRISON, L. *Op. cit.*

eleva una pierna y abraza la que toca el suelo con las dos manos, de manera que el público puede ver que está manchada de sangre de menstruación.

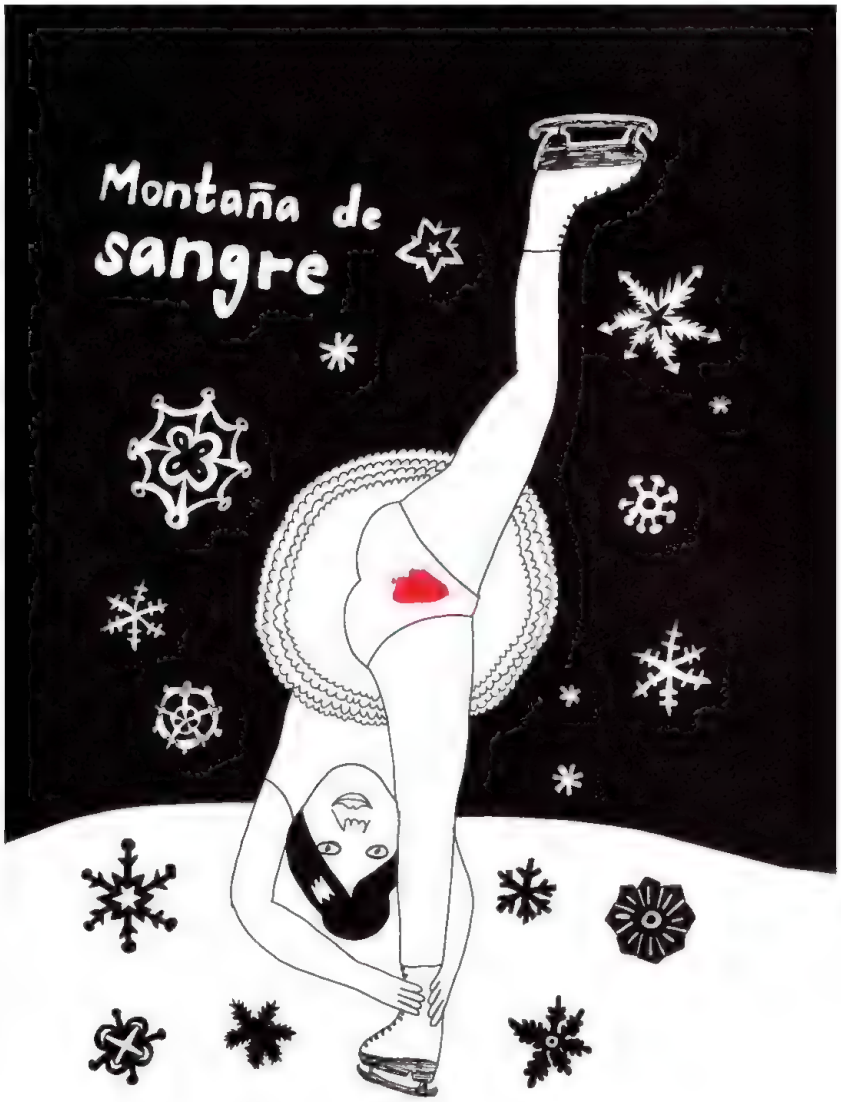


FIG. 10. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 99.

Esta fue una de las imágenes escogidas para la exposición en el metro de Estocolmo y se imprimió en gran formato (alrededor de 5 x 5 metros). La ilustración proviene de una imagen real de una patinadora a la que le pasó esto, «le pasa a muchas mujeres atletas» dice Stromqüist en la entrevista.[65] La autora reflexiona sobre el significado de su propio dibujo, que es una reinterpretación de la fotografía de la atleta. Strömquist se refiere al patinaje sobre hielo como un deporte que requiere mucha fortaleza física y, al mismo tiempo, busca «destacar la feminidad» al usar un maquillaje y vestidos muy femeninos y tipo «princesa».[66] La artista reflexiona sobre

[65] *Idem.*

[66] *Idem.*

cómo una mancha de menstruación debería encajar perfectamente en esta narrativa de resaltar lo femenino y, sin embargo, algo tan propio de las mujeres se convierte en un signo de fracaso y debilidad. En la ilustración el personaje de la patinadora sonríe directamente al espectador, como diciendo «¿Y qué?».[67]

> Estas ilustraciones causaron muchas reacciones en el metro de Estocolmo. Hubo esta protesta en contra de ellas. Pensaron que no querían verlas en el metro que eran asquerosa, también las destruyeron dos veces. Les lanzaron pintura y también hubo un debate político sobre ellas. El grupo populista de derechas en Suecia, llamado The Sweden Democrats, escribieron un artículo, como un artículo de debate, en el que expresaban que estaban en contra del arte menstrual en el metro y que si subieran al poder ellos prevendrían que estas cosas pasasen de nuevo e hicieron un meme, en el que ponía: «el arte en el metro ahora mismo» y se mostraba mi ilustración y luego: «con nuestra política» y mostraba un cuadro de barcos premodernista hecho al óleo. Conté esto en una charla en Múnich y nadie se rio, como en Alemania tienen una historia de haber tenido partidos políticos que prohibiesen el arte creo que les hizo sentir mal. [...] también ha estado presente en reuniones de colectivos *Alt-Right*[68] para demostrar como el dinero público se está utilizando de forma errónea. [...] debo admitir que fue bastante valiente que este pequeño grupo de personas en el ayuntamiento que pueden decidir quién expone... tomara esta decisión atrevida, porque es un tabú y es ofensivo para algunas personas y hay muchas personas que usan el metro cada día [...] fui gratamente sorprendida.[69]

Es interesante que se permita la representación de la menstruación en la publicidad de compresas y tampones —donde la regla se representa a través de líquidos azules sobre esto productos sanitarios— y, sin embargo, que otras formas de interpretación llevadas a cabo como una pequeña pincelada de rojo en el tutú blanco de una patinadora, en un estilo ilustrativo sencillo y naíf, cree semejantes olas de rechazo cuando ambas representaciones carecen de matices realistas. Es posible llegar a la conclusión de que la gran diferencia entre ambas formas de representación es el propósito para el que están destinadas. En una, el propósito es vender un producto y eso es legítimo socialmente, pero en el caso de Strömquist, se trata de dar un espacio a la menstruación a través de una representación artística como un fenómeno natural y del que una persona no debe sentirse incómoda observándolo. Según las reacciones a la exposición, esto no solo es ilegítimo para un gran número de personas, pues también ha generado reacciones violentas con la intención de intentar ocultar los dibujos de Strömquist del espacio público.

Se podría decir que el trabajo de investigación y artístico de Strömquist demuestra que la censura hacia el tema de la menstruación o del órgano reproductor femenino es interesante por las connotaciones sociales y políticas que esto implica. El cuerpo de la mujer es admisible en el espacio

---

[67] *Idem*.

[68] El término *Alt-Right* es una abreviatura de *alternative right* en inglés (derecha alternativa) es un movimiento político fascista: de políticas de extrema derecha basadas principalmente en el supremacismo blanco, el nacionalismo, el separatismo blanco, el populismo de derecha, la antiinmigración, el racismo, el anticomunismo, el antisionismo, la negación del Holocausto, la xenofobia, el antiintelectualismo, el antifeminismo, la homofobia y la islamofobia. Comenzó como un fenómeno principalmente en línea que se originó en Estados Unidos durante la década de 2010. Desde entonces, hay diferentes grupos que se autodefinen como *Alt-Right*.

[69] ZACHRISON, L. *Op. cit.*

público si se utiliza como objeto para vender un producto o bien si es el mismo cuerpo el que se convierte en el producto. Un ejemplo de esto serían las protestas sociales por el derecho a dar el pecho en público,[70] que han llevado a crear leyes para proteger a las mujeres en esa situación debido a la discriminación sufrida.[71] Sin embargo, las imágenes de pechos femeninos en el espacio público son admisibles si están sexualizadas y destinadas para el disfrute de la contemplación general, particularmente la masculina. También hay ejemplos recientes de este tipo de censura en redes sociales y plataformas virtuales públicas. Por ejemplo, la poeta e ilustradora Rupi Kaur publicó una imagen en su cuenta personal de Instagram en el 2015 que fue censurada varias veces por la plataforma. Esta imagen mostraba a una mujer joven tumbada en la cama de espaldas con una mancha en sus pantalones que podía identificarse como una macha menstrual. Cuando volvió a publicarla, lo hizo con un comunicado en forma de protesta y la imagen se mantuvo pública.[72]

Log In
Sign Up
rupikaur_ • Follow
rupikaur_ thank you @instagram for providing me with the exact response my work was created to critique. you deleted a photo of a woman who is fully covered and menstruating stating that it goes against community guidelines when your guidelines outline that it is nothing but acceptable. the girl is fully clothed. the photo is mine. it is not attacking a certain group. nor is it spam. and because it does not break those guidelines i will repost it again. i will not apologize for not feeding the ego and pride of misogynist society that will have my body in an underwear but not be okay with a small leak. when your pages are filled with countless photos/accounts where women (so many who are underage) are objectified. pornified. and treated less than human. thank you.
107,298 likes
Log in to like

FIG. 11. Publicación en la cuenta de Instagram de Rupi Kaur. 25 de marzo de 2015.

Este es un fragmento del texto que acompañaba a la imagen:

> Gracias a @instagram por brindarme la respuesta exacta que mi trabajo fue creado para criticar. eliminaron una foto de una mujer que está totalmente vestida y menstruando, al

[70] BAYONA, E. «"Dar pecho es un derecho" en las piscinas de Zaragoza», en *Publico.es*, 4 de julio de 2017. Disponible en https://www.publico.es/sociedad/dar-pecho-derecho-piscinas-zaragoza.html

[71] MULATO, A. «Si alguien te discrimina por amamantar en público en la CDMX puede ser arrestado», en *Verne – El País*, 20 de diciembre de 2016. Disponible en https://verne.elpais.com/verne/2016/12/20/mexico/1482193396_407359.html#:~:text=%E2%80%9CYa%20nadie%20podr%C3%A1%20agredir%20o,v%C3%ADctima%20pide%20alguna%20compensaci%C3%B3n%20econ%C3%B3mica%E2%80%9D

[72] CLARKE, K. «Free the period: Why some women choose to free-bleed», en *CBC – Radio Canada* 30 de octubre de 2017. Disponible en https://www.cbc.ca/life/wellness/free-the-period-why-some-women-choose-to-free-bleed-1.4015740

> indicar que esto va en contra de las reglas de la comunidad cuando sus pautas indican que es más que aceptable. La chica está completamente vestida. La foto es mía. No está atacando a un determinado grupo. Tampoco es *spam*. Y como no rompe esas reglas, volveré a publicarla. No me disculparé por no alimentar el ego y el orgullo de una sociedad misógina que acepta mi cuerpo en ropa interior, pero no está de acuerdo con una pequeña mancha. Mientras que sus páginas están llenas de innumerables fotos / cuentas donde las mujeres (muchas de las cuales son menores de edad) son objetivadas, pornificadas y deshumanizadas. Gracias. Esta imagen es parte de mi proyecto fotográfico para mi curso de retórica visual. [...] (Y no, la sangre no es real)[73]

Las consecuencias de la censura dentro del espacio público se extienden a la incapacidad de elevar el tema a las esferas políticas. Según el artículo antes mencionado de *Independent,* escrito por Abigail Jones en enero del 2016, es posible que Barack Obama se haya convertido en el primer presidente de EE.UU. en hablar sobre la menstruación cuando Ingrid Nilsen, una celebridad de 27 años en YouTube, le preguntó por qué los tampones y las almohadillas se tasan como artículos de lujo en 40 estados. Obama estaba sorprendido y su respuesta fue la siguiente: «No tengo ni idea de por qué los estados los tasarían como artículos de lujo [...] Sospecho que es porque solo había hombres creando las leyes cuando se aprobaron esos impuestos».[74]

Strömquist también señala las consecuencias negativas de forzar el sistema binario de sexos en personas que han nacido con ambos órganos sexuales.[75] En muchas ocasiones, a estas personas se les extirpan los tejidos de la parte genital y de sus órganos sexuales hasta que tienen el aspecto de un solo órganos, normalmente, se escoge el de mujer porque les resultaba más sencillo. Strömquist escribe: «¡hoy en día pasa exactamente lo mismo!» y añade: «Actualmente en Suecia se aplica esta praxis a la mayoría de recién nacidos con variaciones físicas visibles [...] el problema es que esta operación extirpa tejidos sensibles que la persona en cuestión podría echar de menos más adelante en su vida».[76,77]

No solo pueden perder sensibilidad en estos órganos y arruinar su experiencia sexual, también se les fuerza y limita a que se identifiquen con una identidad sexual que puede no ser la suya.

[73] *Ibid.* Traducción propia.

[74] JONES, A. *Op. cit.*

[75] STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, pp. 14-15.

[76] *Ibid*, p. 15.

[77] Cita en el libro: REIS, E. *Bodies in Doubt: An American History of Intersex.* Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2009, p. 136.

... JOHN MONEY (1921-2006)
John Money era profesor de psicología médica. Pero no solo le gustaba la psicología médica, también le encantaba el sistema binario de sexos.
¡No solo soy profesor de psicología médica!
¡También me encanta el sistema binario de sexos!
Pero ¿qué es el sistema binario de sexos? Pues es una idea MUY EXTENDIDA y apreciada en nuestra sociedad, según la cual existen DOS sexos contrarios, uno masculino y otro femenino, que se caracterizan por la presencia respectiva de órganos sexuales masculinos y femeninos.
NO OBSTANTE, ALGO QUE MOLESTA EN EL SISTEMA BINARIO DE SEXOS ES QUE HAYA BEBÉS QUE NAZCAN CON UN ÓRGANO SEXUAL QUE NO ENCAJA CON LA NOCIÓN BINARIA QUE IMPERA EN NUESTRA CULTURA.
Entre el 1 y el 2 % de los bebés nacen con un órgano sexual que no corresponde a «masculino o femenino».
Este bebé tiene una nariz.
¡Totalmente de acuerdo!
Este bebé tiene dedos.
¡Totalmente de acuerdo!
Este bebé tiene genitales que no se corresponden con las categorías «hombre o mujer».
¡Totalmente en desacuerdo!

FIG. 12. STRÖMQUIST, L. *Op. cit.*, p. 14.

Strömquist es directa y concisa. Utiliza las citas y referencias continuamente sin abandonar el tono casual, natural y sencillo, lo cual funciona como método para ganar a la audiencia popular. Se podría decir lo mismo de su estilo ilustrativo que, en general, es sencillo y caricaturesco, aunque utiliza ejemplos de imágenes de grabados y fotografías de objetos o personas cuando quiere aportar rigor a la narrativa. La forma en la que Strömquist decide apropiarse de estas imágenes y textos, añadiendo comentarios, bocadillos e, incluso, cambiando las expresiones de los personajes en las imágenes por medio del dibujo para amoldarlos a su propia narrativa, desprende un espíritu subversivo propio del *punk,* pero también implacable en su rigurosidad académica, debido a la inclusión de citas, extractos de imágenes de libros y documentales, etcétera. Además, mezcla el pensamiento crítico feminista y el humor para aproximar al público un tema extenso y complejo de una forma accesible y amena.

El medio del cómic permite una lectura rápida en la que el análisis se produce de forma visual la mayor parte del tiempo. El dibujo simple y concreto reduce las ideas a conceptos fácilmente digeribles y, por tanto, también ayuda a generar un mapa de la realidad. Ambos, mapas y cómics, tienen esa capacidad. Como afirma la conocida autora de cómics Alison Bechdel: «[los mapas] toman una realidad tridimensional compleja o confusa y la convierten en una versión

bidimensional mucho más manejable. [...] Además, los mapas combinan palabras e imágenes como lo hacen los cómics».[78]

A través de esta obra, Strömquist pone a prueba la capacidad del medio del cómic para la divulgación del ensayo académico, al tiempo que realiza un estudio de la sistematización de la opresión patriarcal con la esperanza de señalar, analizar y, finalmente, eliminar este tipo de comportamientos.

Bibliografía

BAYONA, E. «"Dar pecho es un derecho" en las piscinas de Zaragoza», en *Publico*, 4 de julio de 2017. Disponible en https://www.publico.es/sociedad/dar-pecho-derecho-piscinas-zaragoza.html

BBC. *Episode 1 - Divine Women: When God was a Girl* [documental de televisión]. Reino Unido, BBC Two, 2012.

CLARKE, K. «Free the period: Why some women choose to free-bleed», en *CBC – Radio Canada* 30 de octubre de 2017. Disponible en https://www.cbc.ca/life/wellness/free-the-period-why-some-women-choose-to-free-bleed-1.4015740

COHN, N. (ed.) *The Visual Narrative Reader.* Sufflok, Bloomsbury,2016.

EL DIARIO. «Bajar el IVA a los tampones es la rebaja fiscal que menos afectará a las arcas del Estado: dejará de recaudar 18 millones», en *El Diario*, 11 de enero de 2019. Disponible en https://www.eldiario.es/economia/bajada-iva-tampones-compresas_1_1757602.html

EL DIARIO. «El PP vota en contra de bajar el IVA a tampones, preservativos y pañales y C's se abstiene», en *El Diario*, 25 de octubre de 2016. Disponible en https://www.eldiario.es/economia/pp-cs-iva-tampones-preservativos_1_3772136.html

EMMERT, L. «The Alison Bechdel Interview», en *The Comics Journal,* n.º 282 (2007), pp. 28-85. Disponible en https://www.tcj.com/tcj-archive/the-comics-journal-282-april-2007/

HENRIKSSON, A. *Gleerups Biologi.* Suecia, Gleerups, 2002.

GONZALO, A. «Sexo, Género y Poder: breve reflexión sobre algunos conceptos manejados en la Arqueología del Género», en *Complutum*, n.º 18 (2007), pp. 167-74. Disponible en: https://revistas.ucm.es/index.php/CMPL/article/view/CMPL0707110167A

HITE, S. *The Hite Report: A Nationwide Study on Female Sexuality.* EE. UU., Macmillan, 1976.

JONES, A. «The silence that still surrounds periods», en *Independent*, 25 de abril de 2016. Disponible en https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/the-silence-around-menstruation-a7000051.html

KAUR, G. «Banished for menstruating: the Indian women isolated while they bleed», en *the Guardian*, 22 de diciembre de 2015. Disponible en https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Banished+for+menstruating%3A+the+Indian+women+isolated+while+they+bleed

[78] EMMERT, L. «The Alison Bechdel Interview», en *The Comics Journal,* n.º 282 (2007), pp. 28. Disponible en https://www.tcj.com/tcj-archive/the-comics-journal-282-april-2007

KEEN, S. «Fast Tracks to Narrative Empathy: Anthropomorphism and Dehumanization in Graphic Narratives», en *SubStance,* vol. 40, n.º 1-124 (2011), pp. 135-155. Disponible en https://www.jstor.org/stable/41300192

KNOWINGJESUS. «11Versículos de la Biblia sobre Menstruación», en *Knowing Jesus*, s.f. Disponible en https://bible.knowing-jesus.com/Espa%C3%B1al/topics/Menstruaci%C3%B3n

MULATO, A. «Si alguien te discrimina por amamantar en público en la CDMX puede ser arrestado», en *Verne – El País*, 20 de diciembre de 2016. Disponible en https://verne.elpais.com/verne/2016/12/20/mexico/1482193396_407359.html#:~:text=%E2%80%9CYa%20nadie%20podr%C3%A1%20agredir%20o,v%C3%ADctima%20pide%20alguna%20compensaci%C3%B3n%20econ%C3%B3mica%E2%80%9D

MUSEUMSGESELLSCHAFT SCHELKLINGEN. «Der Hohle Fels», en *Museumsgesellschaft* Schelklingen, s.f. Disponible en https://www.museum-schelklingen.de/hohle-fels

O'CONNELL, H., SANJEEVAN, K., y HUTSON, J. «Anatomy of female genitalia», en *The Journal Of Urology*, vol. 174, n.º 4-1 (octubre, 2005), pp.1189-1194. Disponible en https://www.auajournals.org/doi/10.1097/01.ju.0000173639.38898.cd

OLIVER,M.B., DILLARD, J.P., BAE, K. y TAMUL, D. «The Effect of Narrative News Format on Empathy for Stigmatized Groups», en *Journalism & Mass Communication Quarterly*, vol. 89, n. º2 (2012), pp. 205-224. Disponible en https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077699012439020?journalCode=jmqc

ONEILL, T. «John Harvey Kellogg's Legacy of Cereal, Sociopathy, and Sexual Mutilation», en *Jezebel*, 24 de mayo de 2016. Disponible en https://jezebel.com/john-harvey-kelloggs-legacy-of-cereal-sociopathy-and-1777402050

REIS, E. *Bodies in Doubt: An American History of Intersex.* Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2009.

SAN NARCISO, M. «Ser mujer sale más caro», en *El Periódico de Extremadura*, 14 de febrero de 2016. Disponible en https://www.elperiodicoextremadura.com/sociedad/2016/02/14/mujer-sale-caro-44449837.html

SANYAL, M. M. *Vulva. La revelación del sexo invisible.* Barcelona, Anagrama, 2012.

SORIA AZNAR, M. S., GIMÉNEZ, I., FANLO, A. J. y ESCANERO MARCEN, J.F. «El mapa conceptual. Una nueva herramienta de trabajo. Diseño de una práctica para Fisiología», en HERRERA MARTEACHE, A., SERÓN ARBELOA, F. J. y SANAGUSTÍN FONS, M. V. (coord.). *Innovación docente, tecnologías de la información y la comunicación e investigación educativa en la Universidad de Zaragoza: caminando hacia Europa*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2007, pp.173-180.

STRÖMQUIST, L. *El Fruto Prohibido.* Barcelona, Reservoir Books, 2018. Traducción de Alba Pagán.

VALDÉS, I. «Tasa rosa: las compresas y tampones tienen el mismo IVA que el caviar», en *El País*, 15 de noviembre de 2017.2017) Disponible en https://elpais.com/elpais/2017/11/10/actualidad/1510308704_913366.html

WOLVERTON, M. *The Dephts of Space.* S.l., Henry Joseph Press, 2004.

ZACHRISON, L. «SPX 2018 Panel - Liv Strömquist: Fruit Of Knowledge», en *SmallPressExpo* [video de Youtube Channel]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=SLt8Rb7XuOg&ab_channel=SmallPressExpo

El ecologismo protesta contra Industrias Stark

Environmentalism Protests Stark Industries

ANDREA HORMAECHEA OCAÑA

Doctora en Historia Contemporánea por la Universidad Complutense de Madrid y Máster en Historia Contemporánea por la Universidad Autónoma de Madrid. Ha participado en un proyecto de investigación de la Fundación Ortega y Gasset sobre las relaciones entre Europa y América, a través del intercambio de cartas de Ortega con otros intelectuales, así como en proyectos de innovación docente sobre el tratamiento del cómic en el aula y la participación de las mujeres en este espacio. Entre sus publicaciones destacan: «La representación del comunismo en el cómic de superhéroes. Del espionaje al colaborador», *Tebeosfera* (2022); «El cómic de superhéroes. De la cultura friki al Universo Cinematográfico de Marvel», en Hormaechea Ocaña, A. (ed.); *Del ocio al neg(ocio). Un camino de ida y vuelta* (2022); «El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría» en *Historia y comunicación social* (2020); «Wonder Woman: Nuevo icono feminista» en *Lecturas de nuestro tiempo* (2019); o «La nueva canción protesta de la era Trump» en *El Futuro del Pasado* (2018).

Fecha de recepción: 17 de febrero de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 11 de mayo de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2143

Resumen

El periodo conocido como Segunda Reconstrucción en Estados Unidos de la segunda mitad del siglo XX constituye un proceso de revisión identitaria por parte de las fuerzas militantes que reivindican el espacio para las subjetividades tradicionalmente marginalizadas. Es el momento clave para el desarrollo de un escenario de protesta liderado por colectivos como el del feminismo, el LGBTBIAQ+,[1] el movimiento por los derechos civiles o el contracultural. En este contexto nace el superhéroe Iron Man, quien ya en sus primeros años dialoga con este último movimiento, más concretamente, con el pacifismo y el ecologismo a partir de su papel como magnate de una empresa armamentística. Este artículo recorre la discusión mantenida entre ambas posiciones y revisa cuáles son los principales hitos al respecto en las viñetas de Iron Man.

Palabras clave: Ecologismo, Iron Man, Transhumanismo, Protesta, Superhéroes

Abstract

The period known as the Second Reconstruction in the United States in the second half of the 20th century constitutes a process of identity revision by militant forces claiming space for traditionally marginalized subjectivities. It is the key moment for the development of a protest scenario, led by collectives such as feminism, LGBTBIAQ+, the civil rights movement, or the countercultural movement. In this context, the superhero Iron Man was born, who already in his early year's dialogues with the latter movement, more specifically, with pacifism and environmentalism from his role as an arms company magnate. This article reviews this discussion and what are the main milestones in this regard in the Iron Man cartoons.

Keywords: Environmentalism, Iron Man, Transhumanism, Protest, Superheroes

Cita bibliográfica

HORMAECHEA OCAÑA, A. «El ecologismo protesta contra Industrias Stark», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 101-118.

[1] En este texto se utilizan las siglas actuales que identifican al movimiento, a pesar de que, en la época en la que se localiza la investigación, no eran las empleadas.

Introducción

Las protestas surgidas desde el espacio de la militancia estadounidense durante el siglo XX pusieron el foco en reclamar una resignificación de la identidad nacional, ya que desde su origen como país EE.UU. ha diseñado un modelo identitario absolutamente restrictivo en el que excluye a las clases minoritarias, que se veían condenadas a vivir en los márgenes de la sociedad, incluyendo su pertenencia al imaginario colectivo. La narrativa WASP (acrónimo del inglés *White, Anglo-Saxon and Protestant* o blanco, anglosajón y protestante en español) lidera la epistemología identitaria estadounidense al definir la esencia de sus valores, por lo que queda reservada la asimilación identitaria a aquellos sujetos que cumplan las condiciones de género, raza o pertenezcan a la clase blanca, anglosajona y protestante.

En este sentido, las protestas propias de la segunda mitad del siglo XX ponían en cuestión el proceso de revisión de la identidad nacional surgido previamente durante la Primera Reconstrucción como consecuencia de la Guerra Civil o de Secesión (1861-1865) y que había quedado incompleto. Las reclamaciones concebidas por estas agrupaciones planteaban la generación de nuevos discursos con capacidad inclusiva, no solo en la esfera política y social sino también en la cultural. Durante estas décadas se plantearon de forma constante propuestas teóricas que abordaban al conjunto de identidades que habitaban la nación estadounidense con el fin de incluirlas y hacerlas partícipes del entramado sociopolítico y cultural nacional.

La industria cultural acogió estas reivindicaciones y reconstruyó el relato que había sostenido hasta ese momento. Un ejemplo de ello es la labor semántica realizada por el sector del cómic, que aplicó distintos mecanismos para incorporar en sus tramas argumentales estas nuevas subjetividades y, especialmente, las reivindicaciones que se estaban sucediendo en el ámbito social. Una muestra de todo este engranaje cultural de representación social es el caso de Iron Man, cuyo nacimiento sucede, precisamente, en este contexto de reconfiguración identitaria y se inserta de forma directa en este debate. Más concretamente, este superhéroe de hierro va a establecer un diálogo casi permanente con el movimiento ecologista y pacifista en un intento de canalizar las críticas vertidas hacia la industria, los altos niveles de contaminación que genera y sus consiguientes repercusiones, tanto para el planeta como para el propio ser humano. A ello se añade el componente militar que también representa la industria de este personaje, cuya principal función es la fabricación de armamento. Por tanto, a lo largo de este artículo se va a realizar un recorrido por este diálogo entre este movimiento y el personaje de Tony Stark. Un diálogo que se concreta en las críticas hacia las prácticas realizadas por Industrias Stark.

El movimiento ecologista emerge en Estados Unidos

Tal y como sucede con el movimiento estudiantil o el pacifista, el ecologismo quedaría encuadrado dentro de la corriente contracultural que se desarrolló en Estados Unidos a finales de la década de los sesenta. Esta corriente se caracterizó por la disposición de una serie de reivindicaciones comunes, pero con un planteamiento distinto en lo que se refiere a la búsqueda de alternativas posibles. El enfoque principal de este postulado era rechazar el modelo tradicional

de cultura, las formas de consumo o las políticas internacionales desarrolladas por parte de la administración del momento.

El movimiento ecologista contemporáneo surgió en las últimas décadas del siglo XIX como reacción a la explotación descontrolada de los recursos naturales. En este marco donde nacieron dos escisiones que planteaban formas distintas de resolver esta problemática. Por una parte, se encontraba la vertiente liderada por Gifford Pinchot, defensora de un uso controlado de los recursos, al limitar simplemente su uso, mientras que la otra vía era defendida por John Muir y planteaba la conservación de la naturaleza, por lo que era necesario plantear alternativas a esta explotación.[1] Las consecuencias medioambientales acontecidas a raíz de la Segunda Guerra Mundial revivieron el movimiento ecologista en su variante conservacionista, que planteaba el uso de fuentes alternativas con las que mitigar el de recursos en riesgo y favorecer la recuperación económica tras un conflicto de semejante magnitud. Este planteamiento se extendió a la década de los cincuenta, cuando se centraron los esfuerzos en la conservación de ciertas áreas naturales para uso público, gestándose así el «movimiento silvestre» que buscaba proteger áreas de amplia extensión como el Gran Cañón.

Con la llegada de la década de los sesenta, las primeras investigaciones en esta materia salieron a la luz como el caso de *Silent Spring* (1962) de Rachel Carson que trataba sobre cómo afectaban los pesticidas a la naturaleza.[2] En esta obra la autora recorrió los problemas que se habían producido en la naturaleza como consecuencia del maltrato humano, lo que había generado un deterioro de esta de forma acelerada. Gracias a esta obra se inició una nueva ola conservacionista, que se sustenta en el ecologismo moderno, a partir de la cual se alcanzó uno de los grandes hitos de este movimiento: la formalización de la celebración a nivel nacional del Día de la Tierra en 1970. Esta festividad, que reunió a más de 20 millones de personas, supuso el inicio de un nuevo planteamiento encaminado hacia fórmulas que priorizasen el cuidado y defensa del medioambiente y se vio reforzado por un apoyo cada vez más amplio y sólido. Por este motivo, en 1970 se considera el año de «creación» del movimiento ecologista en Estados Unidos como resultado de ese crecimiento experimentado por parte del activismo, que recibió cada vez un mayor apoyo de la opinión pública.[3] Ese apoyo no se limitó al ámbito social, ya que logró extenderse a la administración y a la fuerza gubernamental, lo que posibilitó la implementación de medidas legislativas con las que mejorar las condiciones del medio ambiente, como ocurrió con la creación de las agencias federales *Environmental Protection Agency* o *Council on Environmental Quality*, además de promulgar leyes que controlasen la contaminación del aire y el agua.[4]

A la obra de Carson le siguió la del biólogo estadounidense Barry Commoner su tesis en *Ciencia y Supervivencia*, donde planteó los avances científicos acontecidos en las últimas décadas y, por tanto, gracias a esta obra, se dieron a conocer cuáles serían los posibles efectos que podían traer consigo. Se convirtió así como uno de los grandes libros de las últimas décadas sobre la investigación medioambiental, en el que se recogían las inquietudes del autor en torno a las novedades

[1] DUNLAP, R. E. y MERTIG, A. G. «The Evolution of the U.S. Environmental Movement from 1970 to 1990: An Overview», en *Society and Natural Resources*, vol. 4, n.º 3 (1991), pp. 209-210.

[2] CARSON, R. *Primavera silenciosa.* Barcelona, Crítica, 2016. Traducción de Joan Domènech Ros.

[3] DUNLAP, R. E. y MERTIG, A. G. *Op. cit.*, p. 210.

[4] *Ibid.*, p. 211.

en ciencia, especialmente, los avances en industria nuclear y armamentística tras la Segunda Guerra Mundial, así como a su conexión con los intereses políticos.[5] Con el final de esta década fue cada vez mayor el número de investigaciones relativas a los cambios en los modos de vida, que habrían de ponerse en marcha para reducir el impacto que la huella humana estaba dejando en la naturaleza. Así lo demostró la obra del matrimonio Anne H. Ehrlich y Paul H. Ehrlich, *The Population Bomb*. Se trataba de una obra propia de 1968 como resultado de una serie de estudios relacionados con el problema de la sobrepoblación que ya existía en la Tierra en aquel momento y que se perpetúa en la actualidad. Su análisis ponía de relieve el desequilibrio existente entre el nivel de población que habitaba un territorio y los recursos que se encontraban en él, así como su capacidad para explotarlos y distribuirlos. La combinación de este conjunto de factores desembocó en una inestabilidad total, al generar una crisis de recursos como consecuencia, esencialmente, del grave problema de distribución de la población que se da actualmente y que ya se planteaba en esa década.[6]

Como se ha comentado anteriormente, el movimiento ecologista encontró un reducto en el espacio institucional ya desde finales de los sesenta, pero con mayor solidez en los años setenta. Esta representación institucional se vio favorecida por su amplia repercusión en los medios de comunicación, donde cada vez se interesaban más por esta cuestión. Sin embargo, esta preocupación pronto disminuyó con la llegada la presidencia de Jimmy Carter, quien defendió la elaboración de medidas políticas en favor de la protección del medioambiente. Esta decisión generó un exceso de confianza en la población al asumir que se trataba de una problemática en proceso de solución, por lo que empezó a involucrarse en menor medida. Por contraposición, la política antiecologista de Reagan favoreció una revitalización del activismo y la preocupación por el cuidado de la naturaleza.[7]

La incorporación de agentes científicos al movimiento ecologista y la suma de investigaciones que se han ido citando anteriormente, junto a otra secuencia de obras de gran renombre sobre el problema de la presencia humana en la naturaleza, logró que los movimientos generados durante los años sesenta obtuvieran un fuerte respaldo social. Gracias a todo este conjunto de avances científicos se comienza un proceso de eliminación de los estereotipos en torno al colectivo de ecologistas. Ya no eran simplemente un grupo de «*hippies*» con presupuestos utópicos e inaccesibles, que ponían en el centro del debate unas problemáticas que no eran verdaderamente relevantes para la población media. En cambio, empezaron a ser entendidos como unos activistas que planteaban los riesgos del cambio climático a partir del trabajo científico.

Ahora bien, se continúa cuestionando a este movimiento y sus acciones, que están destinadas a captar la atención de los medios de comunicación y del espacio público con el fin de concienciar. Se mantiene una imagen despectiva de este colectivo, que obvia cómo su posición en el mundo es resultado de una predicción totalmente científica, que da muestra de cómo puede concluir la vida como la entendemos si se mantiene el estilo de explotación actual. Por ello, es necesario

[5] COMMONER, B. *Ciencia y supervivencia*. Barcelona, Plaza & Janés, 1978. Traducción de Manuel Vázquez.

[6] EHRLICH, P. H. *The Population Bomb*. New York, Ballatine Books, 1978.

[7] DUNLAP, R. E. y MERTIG, A. G. *Op. cit.*, p. 212.

poner en valor esa tarea de concienciación procedente de grupos ecologistas como Greenpeace (fundado en Vancouver en 1971), que personifican los valores fundamentales de este colectivo.

> Los ecologistas, con sus predicciones, ponen en el discurso social el concepto de problemas ecológicos, lo que es nuevo pues hasta la aparición en escena del movimiento, los problemas ambientales eran vistos, en general, como consecuencias lógicas e, incluso, deseadas del progreso humano y social.[8]

Iron Man y el transhumanismo

Iron Man nace en 1963 en el número 39 de *Tales of Suspense*. Rompe con el estereotipo tradicional de superhéroe, ya que no participa del modelo habitual en el que se articulan las figuras heroicas, al ser carismático, despreocupado, irónico y mujeriego. Su pretensión principal está lejos de transformar el mundo, pues más bien su interés se centra en construirse a sí mismo como empresario:

> Desde el principio, el personaje daba señales de ambigüedad ética. Antes de ser Iron Man, Tony Stark se gana la vida de manera moralmente dudosa con el tráfico de armas. Es vanidoso, ostentoso, arrogante y engreído, además de no disimular su comportamiento libertino.[9]

Tal y como ocurre con otros superhéroes como Batman, Iron Man no goza de ningún tipo de poder, por lo que se encuadra en esta categoría gracias a sus capacidades para crear herramientas que le permitan ejercer como tal. Su conversión en superhéroe llega en Vietnam, adonde viaja por negocios, y allí es secuestrado por Wong-Chu, un líder comunista, tras resultar herido por una explosión. Una vez construye este traje metálico, sin un cuestionamiento previo, pasa a colaborar en la defensa del bien frente a la criminalidad y la violencia. A partir de esta circunstancia, su personalidad se vincula con la dependencia tecnológica y su imagen supone la representación absoluta del ideal del sueño americano. Es un hombre hecho a sí mismo, un empresario cuya compañía goza de un total éxito gracias a su empeño, esfuerzo y sacrificio, lo que se ve complementado por su talento innato y su persistencia. Y todo ello pese a que, como sucede con otros magnates del mundo real (como es el caso de Donald Trump), en realidad es heredero de la empresa y fortuna de su padre. Por este motivo, su valor real *a priori* es que, simplemente, ha sido capaz de mantener con solvencia el legado de su padre y, aun así, proyecta una imagen de gran triunfador. Además, está dotado de una inteligencia especial, acompañada de un físico envidiable y de una su personalidad cautivadora (gracias a la cual cuenta con múltiples conquistas en su haber). Es el modelo del perfecto estadounidense y como representante de la concepción liberal del hombre americano ideal. No existe el concepto de suerte, ya que todo su éxito

[8] MENDOZA PRADO, M. «Apuntes sobre la reflexividad en el movimiento ecologista», en *Política y sociedad*, n.º 23 (1996), p. 163.

[9] SMITH, T. *Ética y superpoderes: diez formas de salvar el mundo aunque no sepas volar*. Barcelona, Planeta: Temas de Hoy, 2019. p. 59.

es resultado de su trabajo, insistencia y logro de méritos. Una vez se convierte en Iron Man, esta personalidad se trasvasa a su figura como superhéroe.

La tecnología ejerce un rol fundamental en este contexto, ya que recurre a ella para poder sanarse y escapar. Hace uso de sus conocimientos en ingeniería y los recursos de los que le dota Wong-Chu, que le ha entregado todo tipo de herramientas para que construya un armamento con el que acabar con el enemigo estadounidense, para fabricar su famoso traje, proteger su corazón dañado y escapar del presidio.[10] La presentación de este superhéroe ya lleva a hablar de un perfil muy concreto de hombre estadounidense. Según Julio Embid, «Iron Man representa perfectamente los valores del Partido Republicano estadounidense. [...] Cree que la política norteamericana debe intervenir en el exterior para garantizar la seguridad y valores de las personas que viven en el interior del país».[11]Esta estructura que le envuelve y permite su huida es la que protege su corazón herido (que ha sido perforado por un trozo de metralla) tras la explosión y va a hacer posible que siga latiendo de forma artificial. A partir de ese momento, su cuerpo sobrevive de forma totalmente dependiente, sin posibilidad de afrontar un futuro sin que la tecnología lo mantenga vivo. En este sentido, entra directamente en el debate sobre la importancia de la tecnología como sinónimo de progreso y que, unos años después, pasaría a teorizarse en el marco del conocido como «transhumanismo». Este marco teórico se refiere a la aplicación de la tecnología a la evolución física del ser humano con la llegada de implantes técnicos que «perfeccionen» y eliminen las debilidades propias de las personas, lo que cuestiona, incluso, el propio sentido de la mortalidad. Así lo explica Travis Smith, quien habla de cómo:

> La tecnología moderna surge de una concepción del universo según la cual este se compone de materia en movimiento que obedece a reglas fijas. No es caótico, pero carece de significado y de finalidad. Los seres humanos deben emplear la imaginación y la fuerza de voluntad para infundírselos a la vida y adoptar una postura tecnológica que nos permite buscar nuestra propia salvación en el mundo. Hacernos más duraderos se convierte en nuestro *telos* en un mundo no tecnológico. Es el universo tal como lo entiende Tony Stark, nuestro lugar en él y nuestro cometido.[12]

Francisco Sáez de Adana analiza, precisamente, el problema que se plantea en el caso de este personaje desde el punto de vista personal en el momento en el que asume esta categoría superheroica, al ser una nueva condición que le afecta, especialmente, en su nueva forma física y su dependencia de la tecnología:

> Se le puede considerar dentro del grupo de científicos que tienen que lidiar con el conflicto que supone un sistema basado en la tecnología que no es capaz de proporcionar valores humanos individuales. [...] La armadura de Iron Man no solo le permite seguir

[10] LEE, S., LIEBER, L., HECK, D., GOLDBERG, S. y SIMERT, A. *Tales of suspense vol. 1#39: Iron Man Is Born!* EE. UU., Marvel Comics, 1963.

[11] EMBID, J. *Con capa y antifaz. La ideología de los superhéroes.* Madrid, Catarata, 2018, p. 41.

[12] SMITH, T. *Op cit.*, p. 68.

> viviendo y actuar como un héroe, con el reconocimiento y la satisfacción que eso supone, sino que también es la barrera que le impide relacionarse con otros seres humanos.[13]

En el momento en el que Tony Stark asume su nueva condición, abandona su situación originaria para pasar a ser un poshumano a partir de la invención del virus Extremis. En el contexto de la historia de Extremis, Tony Stark no es el creador original del virus, pero decide modificarlo para incluir mejoras propias, como la integración del traje interno de Iron Man en el interior de sus propios huesos. Al conectarse directamente con su cerebro, esta modificación le permite controlar mentalmente la armadura de Iron Man como si fuera una extensión más de su propio cuerpo. Así, puede hacer que esta venga hacia él y se ajuste automáticamente en su lugar gracias al uso de un campo repulsor vectorizado, por lo que «cruza la línea entre mejorar la condición humana y alterar la naturaleza humana de forma inequívoca».[14] Este mecanismo de supervivencia empleado por el héroe de hierro es asumido por el movimiento ecologista como la aceptación de un modelo tecnológico que se impone como único posible para la supervivencia y evolución humana. El progreso científico-técnico pasa a ser el paradigma sobre el que se sustenta la construcción de este tipo de modelo vital, por el cual el ser humano tiene la capacidad para controlar su propia evolución a partir de la implantación artificial, tal y como plantean diversos transhumanistas como John Bernal con su reflexión teórica, que plasmó en su obra *El mundo, la carne y el demonio*. Desde las posiciones del ecologismo se existe una ferviente crítica a este modelo de construcción humana que se sostiene sostenida en la explotación de las tierras para la obtención de recursos que permitan fabricar los materiales protésicos e implantes. A ello se suma el conflicto con la concepción de justicia social, ya que se fabricarían utensilios pensados para un público específico que pudiera asumir los costes de esta tecnología y obviarían la inversión en aquellos recursos que cumplan las necesidades vitales de un amplio espectro de la población mundial.

Industrias Stark suponen un riesgo para la humanidad

El foco de las protestas desde la perspectiva ecologista no se limita a la figura de Iron Man, puesto que también se amplían a su *alter ego* Tony Stark. Estas críticas se centran en su industria y en la producción armamentística a la que se dedica. Tanto desde las organizaciones pacifistas como desde las ecologistas se sanciona esta actividad, de forma temprana. Ya en noviembre de 1970, en el número 31 de *Iron Man*, Hubert Ffoulkes, el alcalde de la isla de Lakani, expone a sus ciudadanos los riesgos de la existencia de maquinaria como una de las principales destructoras, no solo de los recursos de la Tierra sino también de la propia mano de obra. Por este motivo, si la empresa Stark continúa operando en la isla, esta no podrá ser sostenible durante mucho tiempo y, en un futuro más o menos próximo, ni siquiera podrá ser habitada. Esta situación sería similar a la que se podría dar en el propio Estados Unidos, donde los altos niveles de contaminación que se registran van a terminar por hacer de este un territorio en el que la vida será imposible. En el cómic, este discurso no es bien recibido por el conjunto de quienes lo escuchan, alzándose alguna voz en defensa de Stark y su compañía: «That smoke is treated to

[13] SÁEZ DE ADANA, F. *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid, Catarata, 2021, p. 166.

[14] SMITH, T. *Op. cit.*, p. 67.

be harmless! And Tony Stark has carefully planned this factory, so it won't interfere with Lakani's ecology!».[15] A partir de este momento, el alcalde es visto como un loco cuyas afirmaciones solo calan en una banda que aparece para generar el caos. Se trata de un grupo de hombres uniformados con brazaletes rojos en los que se atisba un martillo blanco, portan gorras azules a juego con sus camisas y en sus manos llevan porras y palos que usan contra los asistentes que se encontraban ante las puertas de la fábrica.

"LAKANI IS A SMALL ISLAND, AND, SO FAR, WE'VE BEEN LUCKY..."
"SO FAR, WE'VE ESCAPED THE DEHUMANIZED MECHANIZED LIFE!"
"BUT SOON, IF THIS FACTORY REMAINS, WE MAY BE AS BAD AS AN AMERICAN CITY-- BURIED UNDER CHOKING CLOUDS OF SMOG, AND BURSTING WITH CARS! UNFIT FOR HUMAN LIFE!"
"AND THAT STINKING SMOKE FROM TONY STARK'S MACHINES IS THE FIRST STEP IN THE MECHANICIDE-- THE MURDER BY MACHINES-- OF THIS PEACEFUL ISLAND!"
WAIT ONE MINUTE! THAT SMOKE IS TREATED TO BE HARMLESS! AND TONY STARK HAS CAREFULLY PLANNED THIS FACTORY SO IT WON'T INTERFERE WITH LAKANI'S ECOLOGY!
HARMLESS? HOW CAN ANYBODY KNOW THAT?
IS IT HARMLESS TO DESTROY A WAY OF LIFE THAT HAS GONE FOR CENTURIES, FOR THE SAKE OF TECHNOLOGY-- AND PROFIT?
3

FIG. 1. LEE, S., BRODSKY, A., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. Iron Man vol. 1 #31: *Anything… For the Cause!* EE. UU., Marvel Comics, 1970, p. 3.

[15] «¡Ese humo está tratado para ser inofensivo! ¡Y Tony Stark ha planeado cuidadosamente esta fábrica para que no interfiera con la ecología de Lakani!» (traducción propia). LEE, S., BRODSKY, A., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. *Iron Man vol. 1#31: Anything… For the Cause!* EE. UU., Marvel Comics, 1970, p.3.

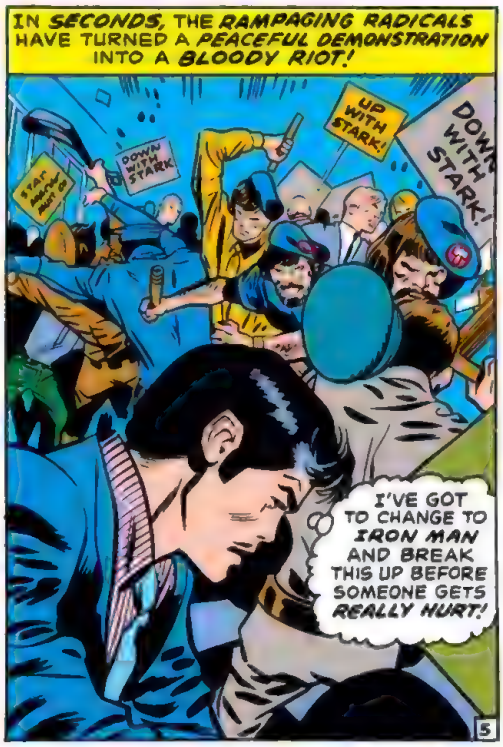

IN SECONDS, THE RAMPAGING RADICALS HAVE TURNED A PEACEFUL DEMONSTRATION INTO A BLOODY RIOT!
UP WITH STARK!
DOWN WITH STARK!
DOWN WITH STARK!
I'VE GOT TO CHANGE TO IRON MAN AND BREAK THIS UP BEFORE SOMEONE GETS REALLY HURT!
5

FIG. 2. LEE, S., BRODSKY, A., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. *Iron Man vol. 1#31: Anything... For the Cause!* ee. uu., Marvel Comics, 1970, p.5.

Por tanto, la legitimidad de la protesta pacífica se desvanece ante la primacía de un episodio sangriento que provoca el miedo entre la población. Kevin O'Brian, un trabajador de la compañía, logra poner fin a esta revuelta gracias a un rayo aturdidor. Sin embargo, Katherine Ffoulkes, su pareja e hija del alcalde, rechaza su comportamiento y se lo expone de la siguiente manera:

> Katherine: «Well, Kevin, I hope your're happy! Maybe Stark'll give you a bonus for breaking up a peaceful protest!».
>
> Kevin: «B-but Kath! That gang of uglies couldn't help your cause any, all they wanted was t'smash a few skulls!».
>
> Katherine: «Can't you see that they were just fed up with something they knew was wrong, but they were helpless to change? They did go a bit to far, but...».
>
> Kevin: «An' why couldn't they've talked to Mr. Stark while he's visitin' if the had a complaint?».
>
> Katherine: «I should've known you never understand! You'd rather bury your head in some laboratory where you'll never hear about social problems!».[16]

[16] Katherine: «¡Bueno, Kevin, espero que estés contento! Quizá Stark te dé una prima por disolver una protesta pacífica».

Kevin: «¡Pe-pero Kath! Esa pandilla de feos no podía ayudar en nada a tu causa, ¡lo único que querían era romper unos cuantos cráneos!».

Como máximo responsable de la empresa, Tony Stark decide exponer frente a los manifestantes su posición sobre las políticas de esa industria en relación con el medioambiente, por lo que entra a participar en ese debate entre las dos visiones planteadas anteriormente dentro del ecologismo:

> I know you're all here because you're concerned about the quality of your environment! Well, I'm as concerned as you are, but I think I have different kind of answer to the problem. I don't think we can stop pollution by turning our backs on technology. Mankind can't afford to go back to a time when we had no mechanical helpers! When scientists solve the problems of pollution, imagine what our world could be like? A world of tall, clean towers, and swift, silent transportation. A world where the busiest city has the time and space for elegant parks. A world in which we use our environment more efficiently![17]

Frente a esta visión se encuentra la del alcalde Ffoulkes que defiende un modelo de vida tradicional en el que no se explote la naturaleza y la vida en la Tierra se asemeje lo máximo posible al sistema primitivo, como única vía para que el planeta no quede destruido en apenas unas décadas: «To live with nature, man must live a simple life. He must give up all but the most basic machines and live by the sweat of his brows».[18]

El debate entre ambos postulados persiste y todo apunta a que, efectivamente, la compañía de Stark es el principal responsable de los altos niveles de contaminación de la isla. Así lo afirman unas octavillas que llegan a hablar de una inseguridad en la compañía de tal magnitud que puede explotar en cualquier momento. Finalmente, se descubre que detrás de estos panfletos se encuentra Mente Maestra y ha colocado una bomba en la fábrica para simular que la explosión es consecuencia de esa contaminación. Mente Maestra resulta ser el Sr. Bowers, que emplea esta estratagema para ocultar el delito de malversación que había cometido, generando la alarma social como contrapartida. De este modo, concluye el número al mostrar que la fábrica Stark es totalmente segura y la preocupación del magnate por el cuidado y la protección de la naturaleza.

De forma similar sucede en el número 45 cuando un grupo de estudiantes se congregan a las puertas de la empresa Stark para manifestarse. Aunque no se presenta de forma clara el motivo

---

Katherine: «¿No ves que sólo estaban hartos de algo que sabían que estaba mal, pero que no podían cambiar? Se pasaron un poco, pero...».

Kevin: «¿Y por qué no pudieron hablar con el señor Stark mientras estaba de visita si tenían alguna queja?».
Katherine: «¡Debería haber sabido que nunca lo entenderías! ¡Prefieres enterrar la cabeza en algún laboratorio donde nunca oirás hablar de los problemas sociales!» (traducción propia). *Ibid.*, p.7-8.

[17] «Sé que estáis todos aquí porque os preocupa la calidad de vuestro entorno. Bueno, yo estoy tan preocupado como vosotros, pero creo que tengo otro tipo de respuesta al problema. No creo que podamos detener la contaminación dándole la espalda a la tecnología. ¡La humanidad no puede permitirse volver a una época en la que no teníamos ayudantes mecánicos! Cuando los científicos resuelvan los problemas de la contaminación, imaginaos cómo podría ser nuestro mundo. Un mundo de torres altas y limpias, y de transportes rápidos y silenciosos. Un mundo en el que la ciudad más ajetreada tenga tiempo y espacio para parques elegantes. ¡Un mundo en el que utilicemos nuestro entorno de forma más eficiente!» (traducción propia). *Ibid.*, p.12.

[18] «Para convivir con la naturaleza, el hombre debe llevar una vida sencilla. Debe renunciar a todo salvo a las máquinas más básicas y vivir del sudor de su frente» (traducción propia). *Ibid.*, p.13.

de la protesta, posteriormente, se insinúa que su principal reivindicación es el rechazo a los grupos de poder, encarnados por figuras como la del propio Stark. Simon Gilbert quiere convertirse en el nuevo líder de la empresa a costa de boicotear a Stark, por lo que envía a Guardsman para que ponga fin a la manifestación. Al no conocer del todo las capacidades de su traje, Guardsman lanza por accidente un rayo que provoca la muerte de cuatro de los manifestantes, lo que causa la indignación y el rechazo de demás los asistentes. Iron Man acude para mediar entre ambas partes, al tratar de eximir de responsabilidad a Guardsman y achacar las muertes al caos generado. Sin embargo, los estudiantes exigen venganza, los altercados y la violencia se extienden por toda la ciudad y esta es secundada por el propio Guardsman, mientras Iron Man se ve incapaz de recuperar el orden. Finalmente, Guardsman, detrás del cual está Kevin O'Brian, muere accidentalmente en un enfrentamiento directo con Iron Man, al que acusan de asesi-

THIS OUGHTTA BE A CINCH! ALL I HAVE TA DO IS RUN OFF A GANG O' STUDENTS...
...WHO'RE ALL MOUTH ANYWAY...PROTESTIN' THINGS THEY KNOW NOTHIN' ABOUT...
DOWN STARK FACTORY
...JUST 'CAUSE THEY GOT NOTHIN' BETTER TO DO!
HEY... IT LOOKS LIKE IRON MAN...
...ONLY IN A DIFFERENT COSTUME!
WHAT DIFFERENCE DOES IT MAKE?! HE WORKS FOR STARK...AND THAT MAKES HIM A PIG!
RIGHT ON, HERBIE! LET'S GIVE HIM THE OLD PIG WELCOME!

FIG. 3. LEE, S., FRIEDRICH, G., TUSKA, G., COLLETTA, V. y SIMEK, A. *Iron Man vol. 1#45: Beneath the Armor Beats a Heart!* ee. uu., Marvel Comics, 1972, p.12.

nato.[19]

En ambos escenarios el modelo de protesta presenta características comunes, de tal manera que los manifestantes tienen una reacción muy similar, y en ambos casos el nivel de violencia sobrepasa el motivo de la reivindicación, desacreditándolo. Ya no han de ser acogidas sus propuestas iniciales porque han perdido la razón, ya no son dignos de ser atendidos ni escuchados. Sin embargo, al mismo tiempo, se transmite una visión cargada de paternalismo sobre los sujetos que allí se encuentran, ya que se les muestra como personas totalmente idealistas, con ideas utópicas e ingenuas, incapaces de ver lo inaccesible de sus planteamientos. Es la llegada de Iron

[19] LEE, S., FRIEDRICH, G., TUSKA, G., COLLETTA, V. y SIMEK, A. *Iron Man vol. 1#45: Beneath the Armor Beats a Heart!* EE. UU., Marvel Comics, 1972, pp.12-13.

Man la que, emulando la figura del Mesías, descubre la realidad y les muestra el mundo en plenitud. Tony Stark no es el responsable del perjuicio que se está cometiendo sobre el planeta, puesto que incluso toma conciencia de los problemas que puede traer consigo la fabricación de armamento por lo que centra su producción en la tecnología para fines en pro del progreso de la sociedad.

Los manifestantes han sido alienados por una idea suprema que les invita a actuar sin medida y de manera violenta. Son, esencialmente, marionetas sostenidas por una fuerza poderosa que los controla y manipula para que actúen a su antojo. Así ocurre con el caso de Mente Maestra, que abusa de la legitimidad de la protesta para obtener un beneficio propio en detrimento de la propia causa, del mismo modo que hace Gilbert al intentar manipular el discurso de estos movimientos para poder cumplir con un objetivo que, para nada, tiene que ver con las reclamaciones de estos, ni con la convivencia social.

De esta manera, el hecho de plantear ese nexo entre la inocencia e ingenuidad de la protesta con la violencia que se desata al final termina por construir un estereotipo negativo en torno a las manifestaciones y los movimientos de reivindicación de la época. Como contrapartida, aparece el superhéroe como representante del equilibrio con un del discurso más conservador con el que muestra su apoyo hacia la causa de las proclamas, pero no hacia los medios empleados para alcanzar el éxito.

En estas historias la causa medioambiental es el argumento fundamental que las vertebra, pero también es interesante retroceder al número 25 de *Iron Man*, publicado también en 1970, cuando es Tony Stark el que lidera la defensa del cuidado y protección de la naturaleza frente a un grupo de empresarios industriales, que no muestran interés por esta causa. Stark inicia una campaña para diseñar un proyecto de colaboración destinado a concienciar sobre el medioambiente. Para lograr convencerles apela a la parte más emotiva y recurre a un hecho que le ocurrió a él mismo. El jefe del Proyecto de la Isla Meridian, Blane Ordway, había amañado el presupuesto para conseguir un convertidor de energía solar, lo que repercute en que la planta sufra graves problemas como la expansión de un gas tóxico altamente peligroso para la Tierra. El único consciente de esta situación es Namor, que ataca la planta con el fin de acabar con la situación, lo que supone un enfrentamiento inicial con Iron Man, ajeno a los motivos de Namor, alias Submariner. Finalmente se desvela cómo este tenía razón y se alían para evitar los riesgos que conlleva la mala praxis de Ordway. Stark concluye la presentación de este proyecto explicando que este caso solo es un ejemplo de cómo un grupo de empresas puede ser responsables del deterioro del planeta si persiste en estas prácticas nocivas.

> Right now, what happened on Meridian Island is an extreme, but at the rate we're poisoning our air, our oxygen-producing forests and waters… The same thing could happen on a global scale within the next tent to thirty years![20]

[20] «Ahora mismo, lo ocurrido en Meridian Island es un caso extremo, pero al ritmo al que estamos contaminando nuestro aire, nuestros bosques productores de oxígeno y nuestras aguas... ¡Lo mismo podría ocurrir a escala global en los próximos diez o treinta años!» (traducción propia). GODWIN, A., CRAIG, J., GRAINGER,

Al final de esta historia, el conjunto empresarial rechaza totalmente el proyecto porque no tiene ningún tipo de interés en involucrarse en una actividad de esa magnitud. Este grupo muestra una absoluta despreocupación por convertirse en agentes del cambio en el marco de la ecología, si eso implica que su negocio sufra algún tipo de merma. Para no proyectar una imagen de sí mismos como sujetos únicamente obsesionados por el rédito económico, apelan a la reducción de la teoría de Stark a una simple hipótesis que no depende de ellos, ya que son meros hombres de negocios. Su función no es la de solventar problemas políticos, sino la participación en el progreso económico de la nación, por lo que no pueden colaborar en «causas de chiflados»:

> Empresario: «Crusading and changes cost money, Tony… We're not all independently wealthy, like you! We're responsible to board members… stockholders! Besides… who knows what will really happen in ten or thirty years? You shouldn't let the island business upset you… things'll work out! We've got plenty of time!».[21]

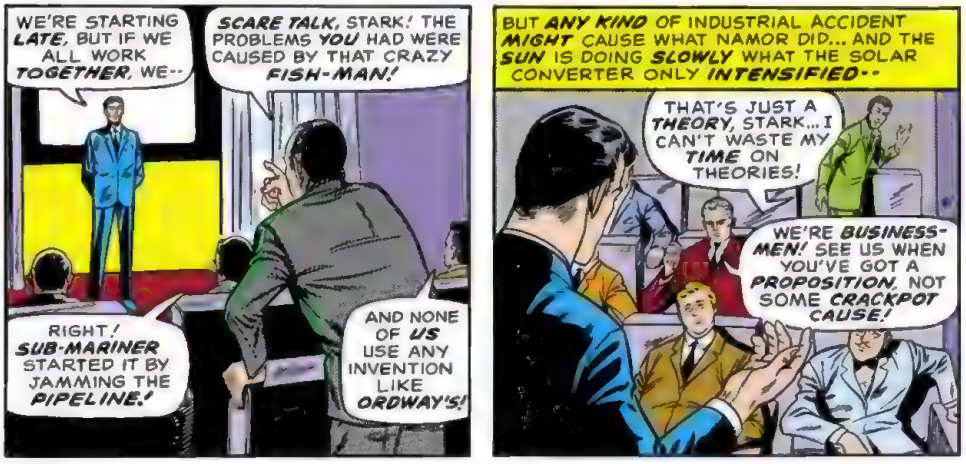

WE'RE STARTING LATE, BUT IF WE ALL WORK TOGETHER, WE--
SCARE TALK, STARK! THE PROBLEMS YOU HAD WERE CAUSED BY THAT CRAZY FISH-MAN!
RIGHT! SUB-MARINER STARTED IT BY JAMMING THE PIPELINE!
AND NONE OF US USE ANY INVENTION LIKE ORDWAY'S!
BUT ANY KIND OF INDUSTRIAL ACCIDENT MIGHT CAUSE WHAT NAMOR DID... AND THE SUN IS DOING SLOWLY WHAT THE SOLAR CONVERTER ONLY INTENSIFIED--
THAT'S JUST A THEORY, STARK... I CAN'T WASTE MY TIME ON THEORIES!
WE'RE BUSINESS-MEN! SEE US WHEN YOU'VE GOT A PROPOSITION, NOT SOME CRACKPOT CAUSE!

FIG. 4. GODWIN, A., CRAIG, J., GRAINGER, S., IZZO, J. y LEE, S. *Iron Man vol. 1#25: This Doomed Land. This Dying Sea.* ee.uu., Marvel Comics, 1970, p.20.

Esta historia no solo es interesante en sí misma, pues también resulta conveniente comprobar cuál fue la recepción por parte del público, una cuestión que se puede conocer a través de las cartas de lectores y las lectoras publicadas en números posteriores. Un ejemplo sería la misiva enviada por Patrick Rosenkranz y recogida en el número 29 de *Iron Man*, donde alababa el tratamiento del tema y el enriquecimiento de la historia al centrarse en el ecologismo, que se presentaba como una de las grandes preocupaciones de los jóvenes de la época. A esto se añade

S., IZZO, J. y LEE, S. *Iron Man vol. 1#25: This Doomed Land. This Dying Sea.* EE.UU., Marvel Comics, 1970, p. 20.

[21] «Las cruzadas y los cambios cuestan dinero, Tony... ¡No todos somos ricos independientes como tú! Somos responsables ante los miembros del consejo... ¡los accionistas! Además... ¿quién sabe lo que pasará realmente en diez o treinta años? No deberías dejar que el asunto de la isla te perturbe... ¡las cosas se arreglarán! ¡Tenemos mucho tiempo!» (traducción propia). *Idem.*

el hecho de que se recogiese en un medio de difusión de tal impacto como era el de cómic, lo que resultaba fundamental para retratar las cuestiones sociales.

> Many people do not realize the media power in comic books. They consider them to be a low-level form of literature fit only for semi-literates. [...] Marvel has brought forth focus on issues like race relations, atomic power, warfare, student unrest, the generation gap, while Superman is still worried about Lois Lane sneaking up on him with a pair of scissors. [...] Instead of merely capitalizing on a tested pattern, you have had the courage to use your broadening media power to speak out on controversial issues.[22]

Aún en la década de los setenta, Stark continúa mencionando entre sus páginas el tema del ecologismo aplicado a su propia armadura. En el número 52 de *Iron Man,* Tony Stark actualiza su armadura para que pueda funcionar con energía solar, lo que le permite cargar sus sistemas y mantener su batería en pleno rendimiento incluso durante largas misiones. Para lograr esto, incorpora una matriz de células solares en la superficie de la armadura que convierte la luz solar en energía eléctrica para alimentar los sistemas de la armadura. Además, instala una serie de dispositivos de almacenamiento de energía, como baterías de alta capacidad, para que la armadura pueda funcionar durante períodos prolongados de tiempo sin necesidad de recargarla. También incorpora tecnología avanzada de control de energía para optimizar la eficiencia energética de la armadura, lo que le permite maximizar el tiempo de funcionamiento de la armadura con la energía disponible.[23]

En resumen, Iron Man actualiza su armadura con células solares y dispositivos de almacenamiento de energía para permitir que su armadura funcione con energía solar, lo que le proporciona una fuente de energía sostenible y le permite realizar misiones más largas y complejas.

Lo verdaderamente relevante de este personaje es el proceso de transición que sufre desde la lucha contra el comunismo, como germen de su configuración heroica en el contexto de la URSS como principal enemigo de Estados Unidos, hacia una tendencia a posicionar en el centro de su narrativa la política doméstica. Abandona así su carácter performativo como representante del conflicto internacional de su nación para centrarse en los problemas internos. Es más, llega a posicionarse en esa dialéctica al optar por la vía del diálogo y una postura más conservadora como solución real al problema ecológico. Este cambio ideológico, concretado en el año 1968, es apreciado por Bradford Wright que plantea esa transformación hacia postulados más cercanos a la preocupación social desde la colaboración con las estructuras de gobierno. Este cambio

[22] «Mucha gente no se da cuenta del poder mediático de los cómics. Los consideran una forma de baja literatura solo apta para semianalfabetos. [...] Marvel ha puesto el foco en temas como las cuestiones raciales, el poder atómico, la guerra, los disturbios estudiantiles, la brecha generacional, mientras que Superman sigue preocupado por Lois Lane, que se le acerca a hurtadillas con unas tijeras. [...] En lugar de limitarse a capitalizar un modelo ya probado, ha tenido el valor de utilizar su creciente poder mediático para hablar de temas controvertidos» (traducción propia). Procede de la carta enviada por Patrick Rosenkranz a Marvel Comics y publicada en la sección «Shock it to Shell-Head», publicada en septiembre de 1970, en LEE, S., GOLD, M., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. *Iron Man vol. 1#29: Save the People – Save the Country!* EE. UU., Marvel Comics, p.21.

[23] FRIEDRICH, M., TUSKA, G., COLLETTA, V. y COSTANZA, J. *Iron Man vol. 1#52: Raga: son of fire.* EE. UU., Marvel Comics, 1972.

se ve claramente en los relatos analizados anteriormente, pero también en la incorporación de agentes del cambio como es el caso de Firebrand:

> Once a strident Cold Warrior, Iron Man underwent a dramatic political conversion after 1968. The symbolic Cold War confrontations that had dominated the series all but disappeared. [...] Iron Man began to work less closely with the U.S. government and more for the American people. Instead of fighting Communists, he turned his attention towards social problem like racism, poverty and pollution. As a liberal, he also resisted radical means to resolve these issues. The alternative philosophy is posed by Iron Man's foe, the Firebrand. Once an «all-American boy» who had demonstrated peacefully against injustice until he was «spat on by bigots» and «beat on by "patriots"».[24]

La figura de Firebrand funciona como contrapunto de Iron Man, ya que, frente a la moderación y la propuesta de diálogo de este, Firebrand aboga por la violencia y la militarización de la protesta como únicas vías para conseguir la repercusión buscada por parte de los movimientos sociales. Un personaje que, tal y como demuestran algunas de las cartas publicadas por parte de Marvel, tuvo una buena acogida entre el público, al ser proclive a defender estos postulados frente a la política de Stark de vender armamento al gobierno estadounidense para lucha en conflictos internacionales. En este contexto, los lectores y las lectoras aprovecharon para lanzar mensajes en sus cartas en los que apelaron a que el magnate abandonase esta práctica y acogiese un mensaje pacifista.

Conclusiones

Con el final de la Segunda Guerra Mundial Estados Unidos inició un proceso de recuperación que le permitió asentarse como potencia mundial y como referente incluso para el continente europeo. Ahora bien, no toda la población estadounidense pudo participar de igual modo en este proceso de reconstrucción, ya que las mujeres, la población indígena o los afroamericanos vieron limitadas sus posibilidades de representación política y social. Ante estas restricciones estos colectivos y sectores sociales iniciaron un proceso reivindicativo con el que poner en el debate público la importancia de su presencia política. Es así como se construyó el proceso conocido como Segunda Reconstrucción que trataba de superar los límites expuestos durante la Primera Reconstrucción y que logró importantes avances, pero no pudo abarcar todos los planteamientos identitarios de las subjetividades marginalizadas.

[24] Iron Man, que en su día fue un estridente guerrero de la Guerra Fría, experimentó una drástica conversión política después de 1968. Los enfrentamientos simbólicos de la Guerra Fría que habían dominado la serie prácticamente desaparecieron. [...] Iron Man empezó a trabajar de forma menos cercana con el gobierno de Estados Unidos y más para el pueblo estadounidense. En lugar de luchar contra los comunistas, centró su atención en problemas sociales como el racismo, la pobreza y la contaminación. Como liberal, también se resistió a los medios radicales para resolver estos problemas. La filosofía alternativa la plantea el enemigo de Iron Man, el Firebrand. Antaño un «chico totalmente americano» que se había manifestado pacíficamente contra la injusticia hasta que fue «escupido por fanáticos» y «apaleado por "patriotas"» (traducción propia). WRIGHT, B. *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America.* Baltimore, John Hopkins University, 2001.

Uno de los grandes grupos de representación social que alzan la voz durante estos años es el del movimiento contracultural, que abarca a colectivos de gran reconocimiento como el estudiantil, el pacifista o el ecologista. En conjunto, el movimiento planteaba una revisión de las lógicas por las que opera la sociedad estadounidense y, muy especialmente, las fuerzas gubernamentales en su apuesta por un futuro basado en el consumo y el sostenimiento del *establishment*. Frente a esta visión tradicional, la contracultura defendió un acercamiento a las preocupaciones propias de los jóvenes que no veían cómo esa pretensión liberal del desarrollo estadounidense encajaba en su estilo de vida. Esta oposición se planteaba de forma simbólica a partir de un ejercicio de resistencia y de la representación de realidades alternativas en las que el estilo de vida se basaba en el cuidado y la protección de la comunidad, pero también del entorno habitado. Este ejercicio de resistencia y la construcción de un modelo social alternativo se traslada al espacio del cómic, en este caso a las historias protagonizadas por Iron Man, que mantiene un diálogo de verdadero interés con el movimiento ecologista y pacifista como temática constantemente a lo largo de sus tramas. Es más, el nivel de influencia es de tal magnitud que, igual que la tecnología construye a Iron Man y reconfigura una parte de la personalidad de Tony Stark al asumir su faceta como superhéroe, el ecologismo y pacifismo cumplen un rol similar, transformando su identidad empresarial. Igual que solo puede existir como superhéroe si porta su traje, también encuentra un único encaje como empresario a través de la confrontación con una posición disonante, que le obliga a repensarse así mismo constantemente como sujeto y sobre su función en la sociedad estadounidense.

Tal y como sucede en el caso de otros superhéroes como Capitán América o Batman, su realidad está habitada por un proceso de trauma que deriva en una crisis de valores y un cuestionamiento de su propia entidad. En el caso de Tony Stark, se resuelve en su caída al abismo a partir de su adicción al alcoholismo y su recaída en la década de los 80, de la que sale tras superar graves dificultades y abandonar temporalmente su función como superhéroe y empresario.

En las últimas décadas, la preocupación social por la crisis climática ha ido en aumento y se ha trasladado, de nuevo, a las páginas de los cómics de Iron Man. Un ejemplo de ello puede verse en la serie de *Invincible Iron Man* de 2008-2012, escrita por Matt Fraction y dibujada por Salvador Larroca. En ella, Tony Stark se involucra en proyectos de energía limpia y sostenible como la creación de un reactor de fusión portátil que no produce residuos tóxicos o la implementación de tecnologías de energía renovable en su compañía Stark Industries. Otro ejemplo puede encontrarse en la serie *Iron Man* desarrollada entre 2012 y2014 de la mano de Kieron Giller y Greg Land. De nuevo, Tony Stark se centra en la resolución de problemas ambientales y el cambio climático, y trabaja en el desarrollo de tecnología para reducir las emisiones de gases de efecto invernadero y promover la energía limpia. Además, en *The Superior Iron Man* (2014-2015), Tony Stark se convierte en un villano tras crear una aplicación que transforma a las personas en versiones «superiores» de sí mismas, si pagan por ello. Sin embargo, al final de la serie, Stark se arrepiente de sus acciones y se compromete a hacer el bien, lo que incluye ayudar a limpiar la ciudad de San Francisco y reducir las emisiones de gases de efecto invernadero. Por tanto, puede comprobarse cómo la cuestión ecologista permanece orbitando en los cómics de Iron Man durante una gran parte de su trayectoria y mantiene vivo entre sus páginas el debate sobre el ecologismo que se renueva cada cierto tiempo en la sociedad.

Bibliografía

CARSON, R. L. *Primavera silenciosa.* Barcelona, Crítica, 2016. Traducción de Joan Domènech Ros.

COMMONER, B. *Ciencia y supervivencia.* Barcelona, Plaza & Janés, 1978. Traducción de Manuel Vázquez.

DUNLAP, R. E. y MERTIG, A. G. «The Evolution of the U.S. Environmental Movement from 1970 to 1990: An Overview», en *Society and Natural Resources*, vol. 4, n.º 3 (1991), pp. 209-218

EHRLICH, P. H. *The Population Bomb.* New York, Ballatine Books, 1978.

EMBID, J. *Con capa y antifaz. La ideología de los superhéroes.* Madrid, Catarata, 2018.

FRIEDRICH, M., TUSKA, G., COLLETTA, V. y COSTANZA, J. *Iron Man vol. 1#52: Raga: son of fire.* EE. UU., Marvel Comics, 1972.

GODWIN, A., CRAIG, J., GRAINGER, S., IZZO, J. y LEE, S. *Iron Man vol. 1#25: This Doomed Land. This Dying Sea.* EE.UU., Marvel Comics, 1970.

LEE, S, LIEBER, L., HECK, D., GOLDBERG, S. y SIMERT, A. *Tales of suspense vol. 1#39: Iron Man Is Born!* EE. UU., Marvel Comics, 1963.

—, GOLD, M., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. *Iron Man vol. 1#29: Save the People – Save the Country!* EE. UU., Marvel Comics, 1970.

—, BRODSKY, A., HECK, D., STONE, C. e IZZO, J. *Iron Man vol. 1#31: Anything… For the Cause!* EE. UU., Marvel Comics, 1970.

—, FRIEDRICH, G., TUSKA, G., COLLETTA, V. y SIMEK, A. *Iron Man vol. 1#45: Beneath the Armor Beats a Heart!* EE. UU., Marvel Comics, 1972.

MENDOZA PRADO, M. «Apuntes sobre la reflexividad en el movimiento ecologista», en *Política y sociedad*, n.º 23 (1996), pp.153-172.

SÁEZ DE ADANA, F. *Una historia del cómic norteamericano.* Madrid, Catarata, 2021

SMITH, T. *Ética y superpoderes: diez formas de salvar el mundo aunque no sepas volar.* Barcelona, Planeta: Temas de Hoy, 2019. Traducción de Maia Figueroa Evans.

WRIGHT, B. *Comic Book Nation: the Transformation of Youth Culture in America.* Baltimore, John Hopkins University, 2001.

Moctezuma II en La caída de Tenochtitlan

Moctezuma II in La caída de Tenochtitlan

Emmanuel Román Espinosa Lucas

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México)

Emmanuel Román Espinosa Lucas es Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, donde también se desempeña como docente por asignatura. Ha presentado ponencias en el Congreso Anual de la International Association for Media and Communication Research (IAMCR) Comic Art Working Group; el Coloquio Internacional Imagen y Culturas en sus ediciones IV, V, VI y VII; el VIII Coloquio Internacional Imágenes de la Muerte; el Coloquio Interdisciplinario de Cómics y el Coloquio Huellas de la historieta en la Hemeroteca Nacional de México, ambos en la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (SIN) de México, nivel candidato.

Fecha de recepción: 16 de febrero de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 6 de junio de 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2141

Resumen

En este artículo se analiza la recreación del *tlatoani* mexica Moctezuma II en la novela gráfica *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019). Partimos de la idea de que en esta obra, a pesar de que se muestra una versión de este personaje con base en la revisión de diversos textos historiográficos, académicos y de divulgación, se sigue una narrativa adherida al discurso tradicional del que fue un villano del México antiguo. Para nuestro análisis, tomamos el paradigma de inferencias indiciales como guía metodológica, al tiempo que retomamos a varios investigadores para hablar en torno de la vida y obra de Moctezuma II.

Palabras clave: Conquista de México, Mexicas, México antiguo, Moctezuma II, Novela gráfica

Abstract

In this article, we analyze the recreation of the Mexica *tlatoani* Moctezuma II in the graphic novel *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019). We start from the idea that in this work —although the representation of this character is portrayed based on the review of various historiographical, academic and dissemination texts— a narrative adhering to the traditional discourse alleging that he was a villain of ancient Mexico is followed. For our analysis, the indiciary paradigm will be used as methodological frame while the record of several researchers who talked about Moctezuma II will be revisited.

Keyword: Ancient Mexico, Conquest of Mexico, Graphic novel, Mexicas, Moctezuma II

Cita bibliográfica

ESPINOSA LUCAS, E. R. «Moctezuma II en *La caída de Tenochtitlan*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 119-140.

Introducción

En la actualidad, la novela gráfica goza de una notoria popularidad entre el público mexicano, situación que ha sido aprovechada por los historietistas locales con el fin de realizar obras que exploran episodios y temáticas históricas entre sus contenidos, como es el caso de la Conquista de México. El empleo de esta alternativa puede fungir como un instrumento para la divulgación y, con ello, que los lectores se aproximen a la revisión de los hechos que ocurrieron en el pasado. Ante esta panorámica, el presente ensayo analiza la recreación que se presenta sobre el *tlatoani*[1] mexica Moctezuma II, también conocido como Moctezuma Xocoyotzin, en *La caída de Tenochtitlan libro I* (2019) de José Luis Pescador.

Para ello, partimos de la idea de que en esta novela gráfica, a pesar de que se recrea a Moctezuma II con base en la revisión de diversos textos historiográficos, académicos y de divulgación, se sigue una narrativa que se ciñe al discurso tradicional en torno a este personaje: el de un villano dentro de la historia del México antiguo. Así, en su relato, *La Caída de Tenochtitlan libro I* aborda en un primer momento su paso de un sujeto arrogante y despótico hacia uno cobarde y melancólico. En segundo lugar, esta narración gráfica retoma la versión de que Moctezuma fue influido en su actuar por los presagios en torno al regreso del dios Quetzalcóatl. Finalmente, la obra trata de humanizar a este personaje a través de la exploración de su vida familiar.

Para la realización de nuestro trabajo, nos basamos en el paradigma de inferencias indiciales de Carlo Ginzburg, quien definió a los indicios como las huellas, síntomas o pistas que nos permiten develar y reconstruir de manera más profunda y detallada una narrativa de índole histórica.[2] A fin de facilitar esta labor, nos auxiliamos del análisis de la imagen, ya que por medio de la identificación y desarrollo de los indicios, gráficos o textuales, que se encuentran a lo largo de esta narración gráfica, podemos comparar la recreación que Pescador ha hecho sobre Moctezuma II con algunos textos historiográficos que abordan a este personaje.

Entre los autores que retomamos para llevar a cabo esta relación tenemos a Michel Graulich, Matthew Restall y Miguel Pastrana, quienes abordaron la vida de Moctezuma II; en cuanto a la influencia que recibió este gobernante de los presagios sobre el regreso de Quetzalcóatl, tomamos en cuenta los textos de Antonio Aimi, Miguel León Portilla, Camilla Towsend y Guilhem Olivier. Validamos la utilización de esta metodología a través de las culturas visuales, que podemos definir como el condicionamiento social de la mirada en la realización, apreciación e interpretación de las expresiones artísticas visuales,[3] las cuales nos permiten acceder e interpretar las relaciones sociales, políticas, económicas y tecnológicas que permearon durante un tiempo determinado.[4]

---

[1] Es la forma náhuatl para referirse a un gobernante o cacique de las ciudades o pueblos del México antiguo.

[2] GINZBURG, C. *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia.* Barcelona, Gedisa, 1997, p. 140-144.

[3] CAMACHO, T. y MORALES, M. «Estudiar la imagen desde la historia y la historia del arte» en MORALES, M. (coord.). *Culturas visuales en México. Reflexiones y estudios sobre la imagen.* México, Colofón y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2017, p. 33.

[4] BAXANDALL, M. *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quatrocento.* Barcelona, Gustavo Gili, 1981.

Nuestro análisis no considera la postura de que *La caída de Moctezuma libro I* brinda una nueva imagen sobre quién fue Moctezuma Xocoyotzin sino que, más bien, no se desprende por completo de los discursos que lo muestran como un personaje polémico y responsable de la caída del imperio mexica.

La Conquista en las narraciones gráficas mexicanas

Desde el surgimiento de las narraciones gráficas[5] mexicanas dentro de la publicidad[6] y el periodismo, a finales del siglo XIX,[7] y posteriormente su nacimiento como industria, a mediados de la década de los 30 en el siglo XX,[8] apareció un interés por hablar sobre los contenidos históricos, ya fuese como divertimento, herramienta didáctica o una forma donde los autores han exhibido las interpretaciones, lecturas e inquietudes que tienen sobre estos temas, al tiempo que exhortan al público a la lectura y profundización sobre estos hechos. Esta situación muestra la capacidad que tiene este medio para ser instrumento de divulgación histórica, a la par de otros formatos de comunicación como el cine, la radio, la prensa, la televisión y, recientemente, los videojuegos.

Así, uno de los temas históricos más frecuentes que inquieta tanto a historietistas como a la comunidad lectora mexicana es la Conquista,[9] proceso que duró de 1519, con la llegada de Hernán Cortés y su ejército a las costas de lo que ahora es el estado de Veracruz, hasta 1521, cuando Cuauhtémoc, el último gobernante mexica, fue capturado y con ello también fue tomada la ciudad de México-Tenochtitlan. Esta serie de eventos comprendió la última guerra del México antiguo, así como la victoria no sólo de los viajeros europeos, sino también de los pueblos tlaxcaltecas, texcocanos, totonacos y otros grupos indígenas que vieron en su alianza con los conquistadores una oportunidad de abatir el yugo del imperio mexica, el más grande del periodo posclásico.[10]

Algunas primeras aproximaciones hacia este suceso las tenemos con *El flechador del cielo* (1936-1938), de Alfonso Tirado, narración gráfica publicada en el periódico de historietas *Pepín,* que siguió la historia de un guerrero mexica y sus diversas aventuras, de las que algunas se desarrollaron en el marco de la Conquista. Cabe destacar que al final de sus páginas se incluyó la imagen

[5] Will Eisner definió a las narraciones gráficas como «cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea». En nuestro caso, lo empleamos como un término para englobar a diferentes manifestaciones, como historieta y novela gráfica. EISNER, W. *La narración gráfica.* Barcelona, Norma, 2003, p. 6.

[6] Un ejemplo de ello son las historietas de la cigarrera El Buen Tono, de Juan Bautista Urrutia, publicadas a principios del XX. Durante el Porfiriato, este medio mostró una versión idílica del país, así como sus contradicciones, mientras que durante la Revolución Mexicana presentó a las facciones contendientes. CAMACHO, T. *Las historietas de El Buen Tono (1904-1922). La litografía al servicio de la industria.* México, Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2013, pp. 14-15.

[7] BARTRA, A. «Piel de papel. Los *Pepines* en la educación sentimental del mexicano» en ACEVEDO, E. (coord.). *Hacia otra historia del arte en México. Tomo III: La fabricación del arte nacional a debate (1920-1950).* México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 129.

[8] *Ibid.*, p. 139.

[9] También se la conoce como la Conquista de México.

[10] ESCALANTE, P. «El México antiguo» en ESCALANTE, P., GARCÍA, B. *et. al. Nueva historia mínima de México ilustrada.* México, El Colegio de México, 2008, p. 109.

de alguna deidad del México antiguo con objeto de que los lectores profundizaran sus conocimientos sobre este periodo histórico.[11] Un ejemplo más lo encontramos en *Palomilla*, historieta de corte educativa que fue publicada por el Departamento de Prensa y Publicidad (DAPP) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).[12]

En un momento más reciente, la década de los 80, la SEP se dedicó a la edición de cómics educativos como *México. Historia de un pueblo*, *Episodios mexicanos*, *Novelas mexicanas* y *Aventuras y relatos*, los cuales se caracterizaron por narrar algunos de los eventos más importantes en la historia del país, entre ellos la guerra entre mexicas y conquistadores.[13] Estas temáticas han sido retomadas en la actualidad por la novela gráfica mexicana.

Podemos definir a la novela gráfica como un tipo de narración basado en texto e imágenes para un público regularmente adulto, aunque no exclusivo de este sector de la población, que reclama actitudes, lecturas y posicionamientos distintos a los del cómic masivo, dirigido al público infantil o adulto. Se caracteriza además por el reconocimiento de la figura autoral y la integración de diversas tradiciones y temáticas del mundo de la historieta, como el manga, la *bande-desinée*, los superhéroes, la autobiografía o la presentación de sucesos históricos.[14] Tiene como antecedente a los movimientos del cómic de autor estadunidense y europeos que ocurrieron durante los 60 del siglo pasado,[15] aunque en la actualidad se ha formado un consenso sobre su ascenso editorial a partir de la década de los 80.

Para Eisner,[16] la novela gráfica consiste en una mayor aproximación por parte del cómic hacia temas como la autobiografía, las reivindicaciones sociales y la historia;[17] sin embargo, todavía debe enfrentarse a un público lector que no está acostumbrado a estos temas, así como a un mercado editorial que se rige por pautas económicas.[18] Otro autor que se suma a este planteamiento es Scott McCloud, quien señaló que en la novela gráfica los historietistas pueden desarrollar obras más complejas y significativas a las del cómic convencional, en las que puedan expresarse en torno a su presente o pasado.[19]

A pesar de esta caracterización de la novela gráfica, debemos reconocer que se ancla hacia la perspectiva del cómic estadunidense, por lo que deja fuera otras visiones. Por ejemplo, en México, al igual que en otros países con tradición editorial como España, la expresión novela gráfica

[11] Se pueden encontrar diversos números de esta historieta en la Hemeroteca Nacional de México.

[12] BARTRA, A. «Piel de papel. Los *Pepines* en la educación sentimental del mexicano», en ACEVEDO, E. (coord.). *Hacia otra historia del arte en México. Tomo III: La fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*. México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 139.

[13] BARTRA, A. «Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria», en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. I, n.º 3 (2001), p. 165.

[14] GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 10, 267.

[15] MAZUR, D. y A. DANNER. *Cómics, una historia global. Desde 1968 hasta hoy*. Barcelona, Blume, 2014, pp. 295, 308.

[16] El autor se autodenomina como el creador del término «novela gráfica».

[17] EISNER, W. *La narración gráfica*. Barcelona, Norma, 2003, p. 4.

[18] EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma, 2002, p. 142.

[19] MCCLOUD, S. *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y a la tecnología*. Barcelona, Planeta Cómic, 2000, pp. 10-29.

ya existía desde la década de los 40 del siglo pasado, aunque eran nombradas «historietas noveladas», narraciones gráficas con estructura conclusiva y extensión cercana a las 250 páginas.[20] Algunas de ellas incluyeron el cintillo de que se trataban de «novelas gráficas para adultos», aunque eran aptas para todo el público y manejaron una amplia variedad de historias.[21]

Los jóvenes historietistas mexicanos de los años 90 retomaron la influencia y el impulso de las novelas gráficas extranjeras gestadas durante la década de los 80 y emprendieron la elaboración de las primeras obras de este tipo, con objeto de romper con la historieta industrial local de décadas pasadas. Los autores, además, lidiaron con un escenario adverso debido a la desaparición de la industria de la historieta local tras la crisis económica de 1982, así como la cerrazón en la industria editorial para publicar e impulsar estas obras, por lo que tuvieron que recurrir a diferentes alternativas para elaborar sus proyectos y perdurar como creadores.

Hoy en día, la novela gráfica en México rescata la presentación de hechos históricos con el fin de ser una estrategia para captar a una parte del público lector, pero también se muestra como un medio de entretenimiento que ofrece visiones e interpretaciones alternas de estos episodios a las que nos ofrecen los textos académicos y de divulgación.

¿Quién fue Moctezuma II?

Moctezuma II o Moctezuma Xocoyotzin fue el noveno y antepenúltimo *tlatoani* mexica. Se le conoció como «el Joven» para diferenciarlo de su bisabuelo Moctezuma Ilhuicamina, quien también dirigió este imperio entre 1440 y 1469. Xocoyotzin acudió al *Cálmecac,* la escuela para sacerdotes mexicas, aunque también fue entrenado como guerrero. Gobernó los confines de la Triple Alianza[22] entre 1502 y 1520.[23]

Moctezuma II es más célebre por ser el gobernante que recibió a Hernán Cortés en México-Tenochtitlan, la ciudad más importante del imperio mexica, así como enfrentar el inicio de la guerra entre ambas facciones. En la actualidad, algunos historiadores y divulgadores[24] han caracterizado a este personaje como un hombre maduro que se distinguió por su religiosidad, sensibilidad, aproximación hacia las artes y talento militar, ya que llegó a realizar campañas bélicas en lugares tan lejanos como la actual Nicaragua. Incluso, Restall[25] destacó que fue el primer cacique mexica en convertir su nombre en un glifo, un símbolo de un designio divino, para mostrar su poder.

---

[20] BARTRA, A. «Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria», en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta,* vol. 1, n.º 3 (2001), p. 152.

[21] SOTO, R. «Historietas para jóvenes y adultos en México», en GUIRAL, A. (coord.). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 9, Revistas de aventuras y de cómics para adultos*. Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 181.

[22] Fue el gobierno mexica que comprendió los territorios de México-Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan.

[23] MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. «Introducción», en MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. (coords.). *Moctezuma II. Tiempo y destino de un gobernante*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2009, p. 21.

[24] VELA, E. «Moctezuma Xocoyotzin, el que se muestra enojado, el joven (1502-1520)», en *Arqueología mexicana. Edición especial. Los tlatoanis mexicas,* n.º 40 (2011).

[25] RESTALL, M. *Cuando Moctezuma conoció a Cortés*. México, Taurus, 2018, p. 191.

A pesar de estos esfuerzos por mostrar a Moctezuma II como una figura histórica compleja, la narrativa más difundida sobre él es la de un hombre cobarde y supersticioso que decidió recibir a los conquistadores en vez de enfrentarlos, situación que culminó con su muerte entre el 27 y 28 de junio de 1520,[26] en circunstancias poco claras.[27] En contraste, el papel de héroe durante este proceso histórico recayó en Cuauhtémoc, el último *tlatoani* mexica, cuya captura, ocurrida el 13 de agosto de 1521, marcó la caída del imperio mexica y el fin de la última guerra del México antiguo.[28]

La caída de Tenochtitlan libro I

La caída de Tenochtitlan libro I es una novela gráfica realizada por José Luis Pescador, artista visual mexicano formado en la Universidad de Guanajuato y en la Escuelas de Artes Plásticas de León; ha realizado también diplomados en museografía, artes no objetuales, *performance* y pintura.[29] Dentro de su trayectoria, ha colaborado con editoriales de libros como Alfaguara, Raíces y Tierra Adentro, así como el sello de historietas independientes Fantagraphics[30]. Durante el año 2010 dirigió el proyecto Serie cómic bicentenario, auspiciado por el gobierno del estado de Guanajuato, que consistió en la publicación de historietas de divulgación que abordaron la vida de los héroes patrios.

Posteriormente participó en el proyecto *Nueva historia mínima de México* (2010-2019) del Colegio de México, historietas educativas basadas en el libro homónimo y que retoman la historia de este país. Pescador ilustró tres títulos de la serie, correspondientes al México antiguo, la Conquista y el siglo XX. Finalmente, en 2019 publicó su primera novela gráfica, *La caída de Tenochtitlan libro I*, de la mano de Penguin Random House y Grijalbo. Esta obra tardó más de una década en su realización, debido a la búsqueda y lectura de diversas fuentes historiográficas, académicas y de divulgación que permitieran a este autor construir una narración verosímil respecto a las diversas perspectivas y discursos sobre este hecho histórico.[31] Esta novela gráfica supone la primera parte de una trilogía, cuya secuela fue publicada durante 2022. La última parte vio la luz en el primer trimestre de 2023.

La caída de Tenochtitlan libro I es una ficción histórica que se divide en dos temporalidades: el esplendor del imperio mexica (pasado) y la resistencia contra los conquistadores (presente). En la primera línea temporal se relata la vida cotidiana del pueblo mexica previo a la llegada de Hernán Cortés y su ejército a Tenochtitlan. Asimismo, se narra la historia del *tlatoani* Moctezuma II o Moctezuma Xocoyotzin y la manera en que los presagios sobre el retorno de Quetzalcóatl influyeron en la última etapa de su gobierno, así como en su personalidad. En el

[26] PASTRANA, M. «La entrega del poder de Motecuhzoma. Una propuesta crítica», en *Estudios de historia novohispana*, n.º 62 (2020), p. 132.

[27] MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. *Op. cit.*, p. 22.

[28] GRAULICH, M. Moctezuma. *Apogeo y caída del imperio azteca*. México, Era, 1994, p. 9.

[29] José Luis Pescador, entrevista virtual por Emmanuel Espinosa, 29 de agosto de 2020.

[30] *Idem.*

[31] *Idem.*

presente, observamos el asedio que sufrió esta capital, al igual que la resistencia que llevan a cabo los sobrevivientes en México-Tenochtitlan.

Al ser el primer volumen de una trilogía, no podemos descifrar por completo la narración general de esta obra. A pesar de ello, sí podemos dar cuenta de algunas tramas que se desarrollan a lo largo de este capítulo, las cuales se presentan en su mayoría en la línea temporal del pasado. En cuanto a Moctezuma, observamos que en la situación inicial del relato se muestra como un gobernante de carácter arrogante y despótico que comienza a atestiguar el cumplimiento de algunos de los presagios que anuncian el retorno del dios Quetzalcóatl para gobernar al pueblo mexica. Conforme avanza la narración gráfica, Xocoyotzin toma, sin éxito, varias decisiones con objeto de evitar el regreso de la deidad y con ello no perder el poder que ejerce. Finalmente, ante el fracaso de sus acciones, el monarca se torna en un sujeto cobarde y melancólico que espera, sin remedio, su destino.

Esta novela gráfica también destaca por la recreación de diversos asentamientos y lugares que formaron parte del imperio mexica o del México antiguo. Entre los primeros localizamos Tlatelolco, Aztahuacan, Iztapalapan, Mixiuhca y, por supuesto, Tenochtitlan. En cuanto a los recintos, localizamos el palacio de Xocotitla, la Casa del Estudio de lo Negro, la Casa de Armas, el juego de pelota, así como el palacio, casas y el jardín de Moctezuma II.

Luego de esta breve explicación sobre *La caída de Tenochtitlan libro I,* toca el turno de analizar la manera en que esta obra recrea la imagen del *tlatoani* Moctezuma II con base en diversas fuentes historiográficas y de divulgación.

Moctezuma II: de la arrogancia al temor

La caída de Tenochtitlan libro I presenta a Moctezuma II alrededor de la mitad del relato. A pesar de que no se nos muestra la historia de vida de este gobernante, la novela gráfica retoma el planteamiento de que tuvo un gran talento político y militar,[32] aunque también la de que fue un sujeto arrogante, situación que, dentro de la cosmovisión mexica, iba en contra de la idea de humildad y rectitud que debió poseer un monarca.[33] El discurso en el que incurre esta obra se relaciona constantemente con los presagios que anunciaron el regreso de Quetzalcóatl, lo que provocó un cambio en su personalidad orgullosa y arrogante hacia una temerosa y melancólica.

[32] VELA, E. *Op. cit.*

[33] AIMI, A. *La verdadera visión de los vencidos. La Conquista de México en las fuentes aztecas.* Alicante, Universidad de Alicante, 2009, p. 158.

LO QUE VI...
ERAN COMO UNAS GRANDES CASAS QUE FLOTABAN EN EL MAR Y ANDABAN DE UN LUGAR A OTRO SIN LLEGAR NUNCA A LA ORILLA.
SEÑOR, DENTRO DE LAS CASAS VENÍA GENTE DE CARNES MUY BLANCAS.
Y SUS ROPAS ERAN MUY EXTRAÑAS.
YO CREO QUE ESTO NUNCA HA SIDO VISTO POR PERSONA ALGUNA.

FIG. 1. Moctezuma II escucha sobre la llegada de los hombres venidos del mar. PESCADOR, J. L. *La caída de Tenochtitlan libro I.* México, Grijalbo, 2019, p. 65.

Durante su primera aparición en la novela gráfica, observamos una secuencia de viñetas donde Moctezuma II se dirige hacia la Casa del Estudio de lo Negro, recinto dedicado a la investigación de diversas profecías, así como algunos de los conocimientos espirituales propios de la cosmovisión mexica. En una de sus habitaciones, más parecida a una celda oscura, el gobernante escucha el testimonio de una persona común, un *macehual.* En un inicio, el señor de Tenochtitlan se muestra escéptico ante las palabras del cautivo, pero conforme lo escucha empieza a sentir consternación:

> *Macehual*: Lo que vi… eran como unas casas grandes que flotaban en el mar y andaban de un lugar a otro sin llegar a la orilla. Señor, dentro de las casas venía gente de carnes muy blancas. Y ropas muy extrañas. Yo creo que esto nunca ha sido visto por persona alguna.[34]

El *tlatoani*, en un arranque de ira, ordena encerrar al *macehual* ante su declaración; sin embargo, conforme reflexiona la situación comienza a sentir melancolía, ya que relaciona el testimonio del hombre con el regreso del dios Quetzalcóatl, cuya profecía versa que luego de haberse autoexiliado, retornará en algún momento para reclamar su trono como deidad dominante y así iniciar una nueva era cósmica.[35] La secuencia resulta un indicio que nos lleva al pasaje escrito por Hernando Alvarado Tezozómoc sobre la manera en que Moctezuma II supo sobre la

[34] PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 65.

[35] *Ibid.*, p. 66.

existencia de los viajeros europeos,[36] al tiempo que exhibe la manera en que el poder político durante el México antiguo tuvo su fundamento en lo sobrenatural, por lo que los gobernantes, para ejercer su cargo, no sólo debían ser sujetos cultos en estos conocimientos, sino también concentrar en su propio cuerpo la energía de aquellas manifestaciones.[37]

Así, la obra nos presenta a un Moctezuma II consciente de un orden sagrado o divino que organiza al mundo y que en determinados momentos se manifiesta para reestructurarlo. Sin embargo, como propuso Graulich,[38] es más probable que la versión sobre el regreso de la deidad mencionada haya sido una invención de Hernán Cortés y el capellán Francisco López de Gómara para justificar sus acciones en Tenochtitlan, al tiempo que Quetzalcóatl no fue un dios prominente en el panteón mexica.[39]

En la novela gráfica se muestra que, tras el encuentro, Moctezuma II lleva a cabo diferentes acciones para generar una situación a su favor; sin embargo, su comportamiento, influido por el miedo y el enojo, se torna errático, por lo que toma medidas que lo perjudican aún más. En una primera instancia, reúne al consejo de ancianos para que le brinden sus interpretaciones en torno a las profecías sobre Quetzalcóatl. Al no obtener respuesta, ordena el encarcelamiento del grupo de sabios, el cual desaparece misteriosamente.[40] Vuelto en cólera, el *tlatoani* ordena a los jefes de su ejército asesinar a las familias del consejo, pero cuando estos cumplen su tarea, Moctezuma se siente aún más temeroso y melancólico por el posible castigo divino que pudiera recibir, por lo que planea su escape del *Cemanahuac*, el territorio mexica, con el objetivo de esconderse lo más lejos posible de su destino.[41]

Esta parte del relato retoma la leyenda de la huida de Moctezuma II, quien pretende alejarse del imperio mexica y de sus gobernados para ocultarse o, en últimas consecuencias, quitarse la vida; aunque existen diferentes versiones, la mayoría apunta hacia la misma dirección: el gobernante busca eludir su destino, el encuentro con Quetzalcóatl.[42] Esta narrativa ha contribuido a forjar una imagen de este personaje como un cobarde ante su falta de carácter e incapacidad de encarar los acontecimientos que vive. En la obra de Pescador, el episodio es abordado de manera breve, ya que Moctezuma se resigna a recibir a Quetzalcóatl en Tenochtitlan. Sin embargo, ordena que todos sus súbditos entreguen el doble de tributos bajo pena de muerte, lo cual es visto como una injusticia por otros personajes, como muestra el siguiente diálogo: «Atoctli: ¡Tú siempre has sido más fuerte, tatli! ¡Debes negarte! ¡El *huey-tlatoani* es cruel con los pueblos y a nosotros solo se nos permite callar y obedecer!».[43]

---

[36] León Portilla, M. *Visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la conquista.* México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2017, p. 15.

[37] Pastrana, M. *Op. cit.*, p. 116.

[38] Graulich, M. *Op. cit.*, p. 208.

[39] Townsend, C. «Burying the white gods. New perspective of the conquest of Mexico», en *The America Historical Review*, vol. 118, n.º 3 (2003), p. 208.

[40] Aimi, A. *Op. cit.*, p. 157.

[41] Pescador, J. L. *Op. cit.*, pp. 71-80.

[42] Graulich, M. *Op. cit.*, p. 233.

[43] Pescador, J. L. *Op. cit.*, p. 80.

La manera en que Pescador muestra la ira de Moctezuma II es un indicio que prosigue los discursos de que fue un cacique desesperado ante un orden sobrenatural que se preparaba para deponerlo, lo cual tiene como punto de origen los propios textos mexicas que construyeron una imagen de Xocoyotzin como la antítesis de lo que debe ser un buen monarca: su arrogancia, impaciencia, severidad y dudas iban en contra de un comportamiento ideal, el *mexicáyotl*, la mexicanidad, la conducta impecable que debe tener un buen soberano.[44]

Un último episodio en el que Pescador nos brinda su interpretación de Moctezuma II como un personaje voluble y temeroso ocurre al final del relato, cuando el *tlatoani* le solicita a su ministro Petlelcáltlal[45] liberar al *macehual* que le contó sobre los hombres que llegaron al mar. El subordinado revela que, al igual que como ocurrió con los sabios, el sujeto encerrado también desapareció de su celda. El gobernante ordena sacrificar a su subordinado con objeto de que el dios Huitzilopochtli, una de las deidades principales del panteón mexica, propicie a su favor el encuentro con los viajeros.[46]

La secuencia es una recreación del autor sobre los diversos rituales llevados a cabo por el monarca para el manejo de fuerzas sagradas y el ejercicio de sus ocupaciones.[47] Sin embargo, al ser una ceremonia para su propio beneficio, connota el egoísmo y desesperación para salir avante del encuentro que le espera, el cual sigue el discurso de que confundió el arribo de los conquistadores con el retorno de Quetzalcóatl, que como mencionamos anteriormente, fue una narración creada después de la Conquista para justificar la empresa llevada a cabo por Cortés.

Por medio del abordaje de la personalidad de Moctezuma II en *La caída de Tenochtitlan libro I*, nos percatamos de que José Luis Pescador nos muestra una versión del *tlatoani* que resulta similar a lo que se ha escrito sobre él en algunos textos tanto indígenas como europeos, por lo que se ciñe a la perspectiva de que este personaje, si bien era un sujeto culto y preparado para realizar diversas funciones, fue un monarca arrogante que se tornó en alguien temeroso y desesperado. Pasemos ahora al análisis de algunos presagios sobre el regreso de Quetzalcóatl, los cuales toman un papel importante para definir la imagen de Moctezuma a lo largo de la narración gráfica.

Los presagios del retorno de Quetzalcóatl

A lo largo de *La caída de Tenochtitlan libro I* se presentan algunos de los presagios sobre el regreso del dios Quetzalcóatl, como es el caso del rayo que cae en el Templo del Señor del Fuego o la aparición de las *cihuateteo*[48] que lloran por sus hijos a las orillas del lago de Texcoco.[49] Para nuestros propósitos, consideramos aquellas de las que Moctezuma es testigo en esta novela gráfica, debido a que influyen en su comportamiento y desarrollo, al tiempo que siguen la

[44] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 158.

[45] El Petlelcátlal se trató de una especie de mayordomo mayor dedicado a diversas tareas y oficios en el palacio o templo del *tlatoani*. LEÓN PORTILLA, M. (2017). *Op. cit.*, p. 16.

[46] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 111-112.

[47] PASTRANA, M. *Op. cit.*, p. 118.

[48] Dentro de la mitología mexica, fueron los espíritus de las mujeres que morían durante el parto. Se considera que parte de este relato sirvió como base para la popular leyenda de a Llorona.

[49] PESCADOR, J.L. *Op. cit.*, pp. 29, 31.

perspectiva de que fue muy influido por las concepciones religiosas de su época, conforme a la elaboración hecha posteriormente por Hernán Cortés y el capellán Francisco López de Gómara para justificar la empresa realizada en Tenochtitlan, así como la soberanía del rey Carlos V sobre ese territorio.[50] Igualmente, debe tomarse en cuenta que la mayoría de estas profecías poseen una similitud con las que anunciaron la caída de Tula, urbe donde reinó esta deidad,[51] lo que quizás podría indicar que los mexicas eran sabedores de los conocimientos de esta ciudad o que los conquistadores fueron influidos por las historias sobre Tula al momento de escribir los presagios de la Conquista.

FIG. 2. Moctezuma observa horrorizado un cometa que surca el cielo. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 67.

Un primer presagio que Moctezuma II atestigua dentro de la narración gráfica tiene que ver con el avistamiento de cuerpos celestes, los cuales tuvieron un simbolismo importante para la cosmovisión mexica. Así, en un primer momento, observamos a través de una serie de viñetas cómo el *tlatoani* se dirige durante la noche a uno de sus jardines privados, el *totolcalli*, para tratar de encontrar la calma ante la ansiedad que le sobrelleva. Ahí, sentado en una banca de piedra, atestigua asombrado el paso de un cometa que surca el cielo estrellado. El gobernante confunde al cuerpo celeste con la *xiuhcóatl*, la serpiente de fuego, la cual anuncia el regreso de Quetzalcóatl y, con ello, el inicio de una nueva era. Aterrorizado, pregunta a sus sirvientes si han visto lo

[50] LEÓN PORTILLA, M. «Moctezuma-Cortés en la Conquista de México», en *Historia mexicana*, vol. 24, n.º 1 (1974), p. 14.

[51] OLIVIER, G. «Controlar el futuro e integrar al otro: los presagios de la Conquista de México» en OLIVIER, G. y LEDESMA, P. (eds.). *Tetzáhuitl. Los presagios de la Conquista de México.* México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2019, p. 49.

mismo que él, a lo que recibe una respuesta negativa que lo sume en una mayor frustración.[52] El suceso parece indicar la consternación que estaba experimentando Moctezuma sobre esta profecía, aunque también puede ser un indicio de que era el único consciente sobre el futuro que le deparaba.

La recreación que Pescador realizó de este evento fusiona dos de los presagios relacionados con el avistamiento de cuerpos celestes, los cuales fueron abordados por Bernardino de Sahagún, Diego Durán y Hernando Alvarado Tezozómoc, entre otros. Para Aimi,[53] la aparición de cometas tuvo un significado negativo dentro de la cosmovisión mexica, ya que es una representación de la ira de Tezcatlipoca, uno de los dioses a los que rindió culto este pueblo. Así, la presencia de este fenómeno anunció la muerte de un monarca, el inicio de una guerra o la aparición de la hambruna. Por lo tanto, el cometa informa que Moctezuma II es objeto de la cólera del dios, por lo que debe prepararse para el fin de un ciclo, el suyo y el de los mexicas.

TE DIRÉ LO QUE TE HUBIERA DICHO MI PADRE, NETZAHUALCOYOTL
¿ACASO DE VERAS SE VIVE CON RAÍZ EN LA TIERRA? NO PARA SIEMPRE EN LA TIERRA: SÓLO UN POCO AQUÍ. AUNQUE SEA DE JADE SE QUIEBRA, AUNQUE SEA DE ORO SE ROMPE, AUNQUE SEA PLUMAJE DE QUETZAL SE DESGARRA...
COMO UNA PINTURA NOS IREMOS BORRANDO. COMO UNA FLOR NOS IREMOS SECANDO.

FIG. 3. El encuentro entre Moctezuma II y Nezahualpilli. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 91.

La novela gráfica igual muestra el episodio en el que Moctezuma II pide consejo a Nezahualpilli, el cacique de Texcoco. Ante la incertidumbre que el monarca vive, pide a su ministro concertar una cita con su símil de la ciudad vecina, quien es un sabio con gran conocimiento en torno de lo sobrenatural. Así, cuando este arriba a Tenochtitlan, hace notar a Moctezuma II de sus excesos, a los que califica como «bufonadas para hacerlo sentir mejor».[54] La recreación mezcla la profecía en torno a este encuentro, pero también es una pista que nos ancla con el pasaje sobre la reunión sobrenatural de Xocoyotzin con Huémac, el último monarca tolteca, quien falleció en 1170 y cuyo espíritu advirtió al mexica sobre su arrogancia y vanidad.[55] Esto exhibe cómo el *tlatoani* más importante del imperio mexica trató de esconder su temor y comportamiento errático por medio de diversas adulaciones que pretendieron mejorar su ánimo. Conforme conversan y toman alimentos, Nezahualpilli le advierte a su amigo una visión que ha atestiguado sobre

[52] PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 67.

[53] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 108.

[54] PESCADOR, J. L., *Op. cit.*, p. 81.

[55] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 157.

la caída de Tenochtitlan. Así, en la viñeta, por medio de un primer plano, observamos al anciano, por medio de una serie de globos dentro de la misma imagen, declamar un poema escrito por su padre Nezahualcóyotl:

> Nezahualcóyotl: ¿Acaso de veras se vive con raíz en la tierra?
> No para siempre en la tierra: sólo un poco aquí.
> Aunque sea de jade se quiebra,
> aunque sea de oro se rompe,
> aunque sea plumaje de quetzal se desgarra…
> Como una pintura nos iremos borrando,
> Como una flor nos iremos secando.[56]

La secuencia, así como la imagen mostrada, son una serie de indicios relacionados con lo que Durán y Tezozómoc escribieron sobre la profecía de Nezahualpilli. El primero destacó la imagen del señor de Texcoco como un brujo o nigromante que anunció a Moctezuma II la destrucción de las capitales de la Triple Alianza, por lo que sugirió a su contraparte tener cautela ante el destino que le deparaba. El señor de Tenochtitlan, como una forma de demostrar su bravura, organizó una guerra contra Tlaxcala, que a la postre fue un pueblo que se unió a la campaña de los conquistadores.[57] Tezozómoc, por su parte, asoció la predicción con el avistamiento del cometa, anunciando una amenaza de gran envergadura contra el imperio mexica.[58] No obstante, hay que tomar en cuenta que Nezahualpilli falleció cuatro años antes de la llegada de los conquistadores,[59] por lo que Pescador recreó este episodio con el fin de brindar mayor peso y dramatismo a los presagios.

Un último presagio en el que Moctezuma II toma parte es el de la aparición de la grulla con un espejo negro en la nuca. En la narración gráfica, observamos cómo dos pescadores encontraron a esta ave a las orillas del lago de Texcoco y la llevan a la Casa del Estudio de lo Negro, recinto dedicado a la nigromancia, la adivinación y lo sobrenatural, para que sea revisada por los sacerdotes del imperio y el *tlatoani* mismo. Moctezuma acude a la cita y relaciona a la criatura alada con Tezcatlipoca, deidad a la que rindieron culto los mexicas y que se distinguió por poseer igual un reflector de obsidiana en la nuca, el cual es un símbolo de poder que además le permite observar el futuro.[60]

[56] PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 91.

[57] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 157.

[58] *Ibid.*, pp. 90, 99.

[59] RESTALL, M. *Op. cit.*, p. 274.

[60] OLIVIER, G. *Op. cit.*, p. 67.

FIG. 4. Moctezuma observa el futuro y se horroriza. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 85.

El monarca, tentado de conocer augurios que le favorezcan, revisa la parte trasera del cráneo del animal y observa una imagen donde, en primer plano, localizamos la silueta del rostro de un caballo. Detrás de él, se encuentra un jinete que blande una espada mientras carga con su corcel contra varias personas, quienes tratan de protegerse. Detrás de ellos, en el fondo, encontramos a otro par de soldados asesinando a las personas debajo de ellos. En la viñeta contigua, tenemos a un Moctezuma II horrorizado, quien grita «Mazatl»,[61] refiriéndose a que los animales que observa son venados gigantes debido a que los caballos eran una especie desconocida en América.

Estas viñetas son una pista que conecta con el denominado séptimo presagio o prodigio sobre el retorno de Quetzalcóatl, en el que Moctezuma II observó la nuca brillante de un ave parda, similar a una grulla, la que mostró a personas batallando unas con otras y montando venados en señal de guerra. Pidió a sus sacerdotes y adivinos interpretar esta imagen; sin embargo, tampoco obtuvo una respuesta fiable.[62] Aimi[63] interpretó que esta premonición vista por el *tlatoani* no solo anuncia el final del imperio mexica, sino también una catástrofe cósmica, lo cual da cuenta nuevamente de un orden sobrenatural que estructuró la vida de este pueblo, incluyendo a sus gobernantes.

A través de la revisión de algunos presagios que aparecen en esta novela gráfica, además de su contraste con diversas fuentes, podemos dar cuenta de que, si bien Pescador alteró el orden de su aparición y desarrollo, y en algunos casos combina otros o los omite, estos augurios se ciñen a un discurso sobre la Conquista de México en el que tomaron un papel determinante, ya que influyeron en Moctezuma II al momento de tomar decisiones cruciales respecto de la llegada de los conquistadores. Esta narrativa brinda la perspectiva de que fue un gobernante devoto, con

[61] PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, pp. 84-85.

[62] LEÓN PORTILLA, M. (2017). *Op. cit.*, pp. 12-13.

[63] AIMI, A. *Op. cit.*, p. 117.

un amplio fervor religioso, pero perpetúa la visión estereotípica de que se trató de un personaje ingenuo y manipulable,[64] situación que Graulich[65] destacó como determinante para que posteriormente se juzgara con severidad a este personaje. Pasemos ahora a la última parte de esta investigación, donde exploraremos la manera en que Pescador recreó otra faceta del monarca mexica: su vida familiar.

La vida privada de Moctezuma II

Consideramos que el historietista José Luis Pescador muestra su visión sobre la vida familiar de Moctezuma II con objeto de humanizarlo y romper la imagen de este personaje como un ser responsable de la caída de Tenochtitlan ante su ingenuidad y cobardía, al tiempo que busca provocar empatía en los lectores. Así, el narrador gráfico explora esta posibilidad a través de dos espacios privados: el jardín del *tlatoani*, o *totolcalli*, sitio donde busca calmar sus ánimos, y su palacio, donde conocemos a Teotlachco, una de sus esposas, y Tecuichpo, una de sus hijas, la cual en esta narración es considerada como su descendiente favorita.

FIG. 5. Los jardines de Moctezuma II. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 67.

Primeramente, tenemos esta imagen donde observamos los jardines de Moctezuma II justo después de que le es revelada por primera vez la existencia de los conquistadores. Debido a la melancolía y temor que siente al interpretar este suceso como el retorno del dios Quetzalcóatl, el *tlatoani* acude a este lugar durante la noche para relajarse, obtener consuelo y ordenar sus pensamientos.[66] En la viñeta identificamos en un primer plano al monarca, mientras que detrás de él se localizan varias mujeres que se encargan de cumplir sus órdenes y dar mantenimiento al recinto. En el fondo encontramos un pequeño edificio, el cual podría tratarse de la Casa de las Aves, recinto donde Moctezuma Xocoyotzin coleccionó diversos pájaros traídos desde lo largo y ancho del imperio mexica, así como de otros señoríos. Las aves fueron clasificadas en este

[64] RESTALL, M. *Op. cit.*, p. 269.

[65] GRAULICH, M. *Op. cit.*, p. 9.

[66] PESCADOR, J. L. *Op. cit.*, p. 67.

recinto conforme a si fueron especies destinadas para su apreciación o si su plumaje tuvo un gran valor en la elaboración de ropas, pinturas u ornamentos.[67]

Finalmente, en el lugar aparecen varias especies vegetales, las cuales recrean algunas flores exóticas, así como los árboles de manitas y ahuejotes, los cuales fueron muy apreciados en la cosmovisión mexica. Sobre esto, Restall desarrolló que la flora fue catalogada en diferentes subcategorías ubicadas tanto en los jardines como en los palacios, aunque las que tuvieron mayor preponderancia fueron las plantas medicinales, estudiadas por el propio Moctezuma y empleadas de manera libre para atender a las personas enfermas en Tenochtitlan.[68]

La presentación de estos lugares en la narración gráfica se relaciona con otros recintos que poseyó Moctezuma II para atesorar diversas colecciones: los zoológicos, donde resguardó diversas especies animales e incluso a otros seres humanos. La relación entre estos espacios es que son símbolos de una riqueza que va más allá de lo material: son distintivos del conocimiento. Si tomamos en cuenta que los *tlatoanis* debían conocer plenamente el orden natural y sobrenatural de las cosas ya que fungían como representaciones de los dioses en la Tierra, también conocidos como *ixiptla*,[69] entonces la posesión de este tipo de recintos le permitía la obtención de un conocimiento universal.[70]

Por lo tanto, la presentación de su jardín rompe con la idea de Moctezuma II como un personaje ingenuo y muy influido por su fervor religioso, para interpretarlo como un individuo amante del saber y cuyo deber tanto político como moral y espiritual es el de acumular un mayor conocimiento del mundo en el que vive para comprenderlo y actuar de mejor manera. Quizá por eso el señor de Tenochtitlan dejó entrar a los conquistadores al interior de su ciudad: no solo como una acción diplomática, sino también como una actividad que le permitió obtener un saber mayor sobre los sujetos venidos de las aguas lejanas.

[67] RESTALL, M., *Op. cit.*, p. 171.

[68] *Ibid.*, p. 170.

[69] MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. *Op. cit.*, p. 22.

[70] RESTALL, M. *Op. cit.*, p. 187.

¡ZA ZAN TLEINO TEPETOZCATL QUITONA MOMAMATLAXCALOTIUH!*
¡ME RINDO! ¡NO SÉ QUÉ ES!
¡TE RINDES MUY FÁCIL!
¡LA MARIPOSA!
*POR EL CAMPO, COLORIDA, REVUELA DANDO PALMADAS COMO QUIEN ECHA TORTILLAS.

FIG. 6. Moctezuma II y su hija Tecuichpo. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*

En la parte final del relato, Moctezuma II acude a una de sus casas, donde se encuentra con una de sus esposas, Teotlachco, y su hija primogénita Tecuichpo, a quien considera su descendiente favorita. El gobernante carga a la niña. En el globo, podemos ver cómo le dice una adivinanza en náhuatl a su padre: —Por el campo, colorida, revuela dando palmadas como quien echa tortillas».[71] El *tlatoani* se rinde ante el acertijo de su hija, quien le da la respuesta al desafío: la mariposa. Ambos se abrazan mientras ríen.

La viñeta, que presenta un plano medio, nos muestra la imagen de un padre que ama a sus hijos, juega con ellos y además los instruye, por medio del juego, en la cultura mexica, lo que refuerza la idea de que fue un personaje culto y no un ser conducido por el temor y la ira.[72] No obstante, debemos tomar en cuenta que la recreación realizada por Pescador se asemeja más a la imagen de un padre-amigo del siglo XXI que a la de un *tlatoani* del siglo XVI, en especial si tomamos en cuenta que este tipo de gobernantes, al ser tomados como representaciones de los dioses en la Tierra, tenían prohibido ser tocados por otro ser humano, incluso sus familiares, ya que esto implicaría tener contacto con un plano mundano.[73]

Por otro lado, la aparición de Tecuichpo resulta igual importante porque rescata dos de las cuestiones que no son tan abordadas cuando hablamos de la Conquista: el papel de la mujer en este proceso histórico y el linaje de los gobernantes de la Triple Alianza. En el primer rubro, la

[71] En la imagen también podemos apreciar la traducción de la adivinanza al español. PESCADOR, J. L. *Op. cit.*

[72] VELA, E. *Op. cit.*

[73] PASTRANA, M. *Op. cit.*, p. 116.

inclusión de la esposa e hija de Moctezuma dan cuenta de que en el imperio mexica las mujeres gozaron de un estatus importante dentro de su cultura, aunque con las restricciones culturales-contextuales de su época.[74] En cuanto al segundo rubro, Tecuichpo perdió a la mayoría de su familia durante la Noche Triste, batalla en la que los conquistadores fueron desalojados de México-Tenochtitlan por el ejército mexica y que causó numerosas bajas entre las tropas europeas.

Una vez concluida la toma de esta capital, fue acogida por el propio Hernán Cortés como medida política para mantener la lealtad de la nobleza indígena y fue bautizada como Isabel Moctezuma. Se le dio el título de doña, en reconocimiento a su ascendencia noble y se le asignó parte de la encomienda de Tlacopan. Tecuichpo murió aproximadamente en 1550, gozó de amplio reconocimiento entre la temprana sociedad novohispana y tuvo seis hijos: Leonor, con Cortés; Juan, Pedro, Gonzalo, Isabel y Catalina (con Juan Pedro Saavedra). Tecuichpo fue uno de los ejemplos del complejo proceso de mestizaje que se experimentó posterior a la caída del imperio mexica.[75]

Así, a través de estos pasajes *La caída de Tenochtitlan libro I*, pretende brindar otra perspectiva más humana sobre quién fue Moctezuma II. Por un lado, conocemos al gobernante amante del conocimiento por medio de su jardín, recinto dedicado a la colección de diversas especies vegetales y que simboliza su continua búsqueda del saber. En otro lado, la narración gráfica explora la vida privada y familiar del *tlatoani*, con objeto de ver su historia más allá de los hechos acontecidos en la Conquista de México, al tiempo que nos aproxima hacia sus descendientes, quienes sobrevivieron a la caída del imperio mexica y fueron un ejemplo de la fusión cultural que se vivió entre los pueblos del México antiguo y los europeos.

Conclusiones

Por medio de la novela gráfica *La caída de Tenochtitlan libro I* analizamos la manera en que es presentado uno de los personajes más polémicos en la historia del México antiguo: Moctezuma II. Aunque la obra pretende humanizar a este gobernante al mostrarnos una faceta más humana, la versión de José Luis Pescador no termina por romper con toda una serie de textos que situaron al monarca como un sujeto supersticioso, temeroso y responsable de la caída del imperio mexica.

Abordamos a Moctezuma II a través de tres vertientes: el cambio en su personalidad, la influencia de los presagios sobre Quetzalcóatl y la vida familiar. En el primer rubro, Pescador se ciñe a las perspectivas que mostraron al *tlatoani* como un déspota que, tras conocer la llegada de los conquistadores, se tornó en un cobarde. A pesar de que el autor de la novela gráfica trató de brindar diversos matices en la construcción de su narrativa, se suma a las visiones que muestran a Moctezuma como una víctima de sus propias emociones, las cuales le llevaron a un comportamiento errático que culminó con su propia muerte y la conquista de México-Tenochtitlan.

[74] RESTALL, M. *Op. cit.*, p. 173.

[75] SALMERÓN, L. «La princesa Tecuichpo bautizada como Isabel de Moctezuma», en *Relatos e historias en México,* n.º 106 (2017).

Posteriormente analizamos la manera en que la propia cosmovisión de los mexicas, referente en torno a los presagios sobre el regreso del dios Quetzalcóatl, influyó en la toma de decisiones de Moctezuma II. Destaca el empleo de diversas fuentes que abordan el tema, así como las diferentes manifestaciones que supuestamente ocurrieron y afectaron el actuar del *tlatoani*. Pescador recrea algunos de estos fenómenos de manera fiel respecto de las fuentes históricas, como ocurre con la huida del gobernante del territorio mexica, mientras que otros episodios fusionan varios presagios o presentan elementos nuevos para brindar un mayor dramatismo, como ocurre con el paso de los cometas o el encuentro con Nezahualpilli. A pesar de su singular propuesta, *La caída de Tenochtitlan libro I* termina repitiendo la perspectiva de Moctezuma Xocoyotzin atestiguó con impotencia un orden universal que conspiró en su contra, al tiempo que su carácter altivo fue uno de los factores que desencadenó la ira de los dioses.

Abordamos también la presentación de la vida familiar e íntima de Moctezuma II, parte de la novela gráfica que más se aleja de la imagen que popularmente se conoce sobre el *tlatoani*. En su interpretación, Pescador construye a un Moctezuma culto, devoto, entusiasta del conocimiento y del coleccionismo, así como un padre amoroso. Debido a que son pocas las obras que consideran esta faceta sobre el personaje y su descendencia, Pescador brinda una versión más parecida a la de un padre de familia del siglo XXI que a la de un gobernante del siglo XVI, con el fin de humanizarlo y provocar en el lector una mayor empatía por el señor de Tenochtitlan.

La presentación de contenidos históricos en historietas y novelas gráficas permite a los lectores introducirse de manera más afable hacia estos temas, para posteriormente profundizarlo con lecturas especializadas. Resulta una manera didáctica y apasionante para acercarse a la historia. Para el narrador gráfico José Luis Pescador, la Conquista es uno de los temas que siempre será recurrente en diferentes obras, sean de ficción, investigación o divulgación, debido a que forma parte de la identidad mexicana y se encuentra presente entre nosotros para inquietarnos y cuestionarnos sobre quiénes somos y cómo se define nuestra cultura.[76]

La caída de Tenochtitlan libro I es una obra hecha con fines de entretenimiento, ya que se trata más de una ficción histórica que de un texto de divulgación; sin embargo, la búsqueda de diversas fuentes historiográficas, así como el tratamiento que el autor dio a su proyecto, le brindan un carácter verosímil y una fortaleza como narración gráfica. Esto permite, por un lado, que podamos tomarla como objeto de estudio a fin de conocer las interpretaciones que se realizan sobre la historia; por otro lado, explaya las capacidades de la novela gráfica como una manifestación que nos puede acercar a diversos horizontes, entre ellos, mirar al pasado.

Bibliografía

AIMI, A. *La verdadera visión de los vencidos. La Conquista de México en las fuentes aztecas*. Alicante, Universidad de Alicante, 2009.

BARTRA, A. «Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria», en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. 1, n.º 3 (2001), p 147-166.

[76] José Luis Pescador, entrevista virtual por Emmanuel Espinosa, 29 de agosto de 2020.

—«Piel de papel. Los *Pepines* en la educación sentimental del mexicano» en ACEVEDO, E. (coord.). *Hacia otra historia del arte en México. Tomo III: La fabricación del arte nacional a debate (1920-1950)*. México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 127-156.

BAXANDALL, M. *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quatrocento*. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.

CAMACHO, T. *Las historietas de El Buen Tono (1904-1922). La litografía al servicio de la industria*. México, Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2013.

CAMACHO, T. y MORALES, M. «Estudiar la imagen desde la historia y la historia del arte», en MORALES, M. (coord.). *Culturas visuales en México. Reflexiones y estudios sobre la imagen*. México, Colofón y Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2017, pp. 17-50.

EISNER, W. *La narración gráfica*, Barcelona, Norma Editorial, 2003.

—*El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma Editorial, 2002.

ESCALANTE, P. «El México antiguo» en ESCALANTE, P., *et. al. Nueva historia mínima de México ilustrada*. México, El Colegio de México, 2008, pp. 21-109.

GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

GINZBURG, C. *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Barcelona, Gedisa, 1997.

GRAULICH, M. Moctezuma. *Apogeo y caída del imperio azteca*. México, Era, 1994.

LEÓN PORTILLA, M. *Visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la conquista*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2017.

—«Moctezuma-Cortés en la Conquista de México», en *Historia mexicana*, vol. 24, n.º 1 (1974), pp. 13-35.

MAZUR, D. y DANNER, A. *Cómics, una historia global. Desde 1968 hasta hoy*. Barcelona, Blume, 2014.

MCCLOUD, S. *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y a la tecnología*. Barcelona, Planeta Cómic, 2000.

MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. «Introducción» en MCEWAN, C. y LÓPEZ, L. (coords.). *Moctezuma II. Tiempo y destino de un gobernante*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2009, pp. 18-23.

PASTRANA, M. «La entrega del poder de Motecuhzoma. Una propuesta crítica», en *Estudios de historia novi-hispana*, n.º 62 (2020), pp. 105-138.

OLIVIER, G. «Controlar el futuro e integrar al otro: los presagios de la Conquista de México», en OLIVIER, G. y LEDESMA, P. (eds.). *Tetzáhuitl. Los presagios de la Conquista de México*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2019, p. 43-106.

PESCADOR, J. L. *La caída de Tenochtitlan libro I*. México, Grijalbo, 2019.

RESTALL, M. *Cuando Moctezuma conoció a Cortés*. México, Taurus, 2018.

TOWNSEND, C. «Burying the white gods. New perspective of the conquest of Mexico», en *The America Historical Review*, vol. 118, n.º 3 (2003), pp. 659-687.

SALMERÓN, L. «La princesa Tecuichpo bautizada como Isabel de Moctezuma», en *Relatos e historias en México*, n.º 106 (2017).

SOTO, R. «Historietas para jóvenes y adultos en México», en GUIRAL, A. (coord.). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 9, Revistas de aventuras y de cómics para adultos*. Barcelona, Panini Comics, 2007, pp. 181-186.

VELA, E. «Moctezuma Xocoyotzin, el que se muestra enojado, el joven (1502-1520)», en *Arqueología mexicana. Edición especial. Los tlatoanis mexicas*, n.º 40 (2011).

CuCoEnsayo

Bauhaus, arquitectura y modernidad en la novela gráfica: sobre el diseño de una ciudad balnearia en Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata

Bauhaus, Arquitecture and Modernism in Graphic Novel: On the Design of a Seaside Resort in Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata

LAURA VAZQUEZ

CONICET / UBA

Laura Vazquez es doctora en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Investigadora Independiente en el CONICET y del Instituto Gino Germani de la UBA. Es profesora en la Universidad Torcuato Di Tella y en la Universidad de las Artes. Dicta seminarios especializados de grado y postgrado sobre artes gráficas, diseño, literatura dibujada y temas afines al arte expandido en sus múltiples formatos y soportes. También es titular de cátedra en Historia de los Medios Nacional y Latinoamericana en la Universidad Nacional de Moreno. Ha publicado en numerosas revistas internacionales y ha sido invitada como expositora en congresos y eventos dedicados al campo. En los últimos años, dicta junto al profesor Oscar Steimberg seminarios sobre relato visual e historieta en el Departamento de Crítica de las Artes de la UNA. Incursionó en el guión pero abandonó, actualmente baila tango. Es miembro del comité editorial de *CuCo, Cuadernos de cómic*.

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2255

Resumen

La ciudad transitada como lugar reconocible para sus lectores es uno de los tópicos más habituales de la novela gráfica contemporánea. Entramando sentidos nutridos por distintas manifestaciones artísticas y errantes, el relato dibujado en secuencia gráfica habla y muestra el espacio habitado casi como ningún otro lenguaje o dispositivo.

Palabras clave: Arquitectura, Cómic argentino, Gustavo Diéguez, Mar del Plata, Modernidad

Abstract

The travelled city as a recognisable place for its readers is one of the most common topics in contemporary graphic novels. Interweaving meanings nourished by different artistic and wandering manifestations, the story drawn in graphic sequence speaks and shows the inhabited space almost like no other language or device.

Keywords: Argentinian Comic, Arquitecture, Gustavo Diéguez, Mar del Plata, Modernism

Cita bibliográfica

VAZQUEZ, L. «Bauhaus, arquitectura y modernidad en la novela gráfica: sobre el diseño de una ciudad balnearia en *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 20 (2023), pp. 142-156.

Ciudad, modernidad y representación

La ciudad transitada como lugar reconocible para sus lectores es uno de los tópicos más habituales de la novela gráfica contemporánea. Entramando sentidos nutridos por distintas manifestaciones artísticas, el relato dibujado en secuencia gráfica habla y muestra el espacio habitado casi como ningún otro lenguaje o dispositivo. En la Argentina, y particularmente en Buenos Aires, la ciudad interpela un nudo sensible de la política y la cultura nacional. Y, entonces, acaso sea posible trazar un programa urbano a partir del movimiento gráfico y narrativo que proponen las viñetas de una historieta o también, como lectores, acompañar a sus personajes en el deambular de una peripecia callejera, reconociendo en el andar de las páginas, aquellos lugares de la memoria y del habitar cosmopolita.

Desde siempre, y aunque lo sepamos más recientemente, la arquitectura ofreció una matriz lúdica para los hacedores de la literatura dibujada. Ya Juan Sasturain refería a ese lugar en el que se domicilia la aventura (Sasturain, 1995) para advertir el reconocimiento y recolocación de la ciudad en los trazos de Francisco Solano López y la narrativa oesterheldiana de una Buenos Aires nevada y mortal. Y el semiólogo Oscar Steimberg hablaba de la importancia del contexto espacial en el despliegue visual y narrativo de las historietas:

> El tema del paisaje, en la historieta, inviste una relevancia mayor que la que puede deducirse de su (escaso) tratamiento en la teoría o la crítica. Aun en los habituales casos en los que, en la historieta más popular, insiste un paisaje redundante o solamente indicial en relación con el contexto del relato, podría adjudicársele un interés similar al que Alois Riegl, en uno de los textos fundadores del visibilismo (Problemas de estilo) encontraba en el estudio de la ornamentación. La acción historietística explota en unos casos, lateraliza en otros, el recurso al paisaje; y lo hace no solo por exigencias del desarrollo narrativo, sino también por los efectos de una opción estilística, que se manifiesta en primer lugar, pero no únicamente, en rasgos globales de frecuencia o peso visual.[1]

Siguiendo los caminos trazados por los biógrafos gráficos de una ciudad de ficción documental, el emplazamiento de Gustavo Diéguez opera en los márgenes de un campo expandido de artes facetadas y habilidades múltiples. De profesión arquitecto, diletante urbano y novelista gráfico, convoca textualidades amplias para organizar una experiencia estética y antropológica del territorio urbano. Publicada en una editorial de arquitectura y diseño,[2] con formato tipo *moleskine* y

[1] STEIMBERG, O. *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2013 [1977], p. 298.

[2] Hernán Bisman y Pablo Engelman se formaron junto a Gustavo Diéguez en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UBA. En el prólogo escriben lo siguiente: «Nos conocemos desde muy jóvenes con Gustavo Diéguez. Como editores de arquitectura que somos, lo seguimos atentamente hace muchos años. Su constante experimentación e innovación en dicho ámbito han sido una referencia para muchos: Gustavo integra el estudio a77 junto a Lucas Gilardi, en donde desarrolla trabajos vinculados con la autoconstrucción, la reutilización de restos industriales aplicados a la vivienda experimental y a la activación de dinámicas sociales en el espacio público [...]. Siempre ha sido un placer sus opiniones en los libros y revistas que hemos editado y compartir tiempo y trabajo con Gustavo, sintiendo que en cada una de esas tareas estuvimos inmersos en el mismo contexto cultural y que nuestras ideas fueron afines a las suyas, tanto en lo disciplinar, como en lo

con una extensión de 167 páginas, *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata* (Buenos Aires, Bisman ediciones, 2021), narra la historia de Manuel Gómez Piñeiro, aquel fotógrafo *sommelier* de la ciudad balnearia más popular durante los años del peronismo en el país.

Iniciando la década del noventa, Gustavo Diéguez, siendo un estudiante de la carrera de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires, realiza una pasantía colaborativa en el Instituto de Arte Americano.[3] La pesquisa lo traslada a los archivos hemerográficos del diario *La Prensa* y en donde termina hallando los negativos de cristal de Manuel Gómez Piñeiro (Vigo, 1900 - Buenos Aires, 1985), aquel fotógrafo pionero y que a la manera de Roberto Arlt en sus *Aguafuertes Porteñas*, retrató la arquitectura moderna y los sueños cosmopolitas de una Buenos Aires vanguardista.

El «fotógrafo de la arquitectura», como era conocido en los círculos del campo, trabajó en la *Revista de Arquitectura* (SCA), *Cinegraf* (Atlántida) y realizó sendas colaboraciones en *Nuestra arquitectura* y *Casas y Jardines*. Su trabajo fue destacado y premiado, exhibido en la Exposición de Arquitectura (1927) organizada por la SCA en el edificio de Correos durante el Congreso Panamericano de Buenos Aires. Su archivo fotográfico (donado en un primer momento al diario *La Prensa*) constituye un acervo fundamental para investigadores de la arquitectura moderna en el país. Entre los cuadernos y apuntes de registro de Gómez, el parador Ariston, obra del arquitecto Marcel Breuer, es la pieza troncal que vertebra un relato de peripecias entre la ficción y el documental:

> Creo que no fue casual que eligiera el tramo 1945-1955 de la Argentina para escribir y dibujar mi primera novela gráfica. Esa fue una época que incorporé a través de la cantidad de horas de cine argentino producido en aquellos años que disfruté con fanatismo cada tarde en la televisión de mi adolescencia. Por otra parte es el momento de aparición de una arquitectura moderna que irrumpió en el imaginario cultural de una manera muy potente al ritmo del crecimiento de las ciudades del país, que empezaban a consolidarse en el entramado de la red de carreteras nacionales.El uso del blanco y negro de esta novela gráfica condensa esas dos pasiones: el contraste expresionista de la fotografía que publicaban las revistas de arquitectura, muchas de ellas tomadas por Gómez Piñeiro, y aquellas

humano, como en lo político.» En BISMAN, H. y ENGELMAN, P, «Gómez, Diéguez y la arquitectura», en *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata.* Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021, p. 5.

[3] Nació el 17 de abril de 1968. Premio Konex de Platino 2022. Arquitecto por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (1993). En 2006 comenzó a desarrollar trabajos junto a Lucas Gilardi con el nombre a77, con quien se vinculó en numerosas experiencias desde la etapa estudiantil. Se especializan en el desarrollo de trabajos de vivienda experimental y diseño, como así también en proyectos que entrelazan modalidades del arte contemporáneo con el urbanismo mediante la producción de dispositivos constructivos y dinámicas sociales. Profesor Titular Regular de Proyecto Arquitectónico 1, 2, 3, 4, PUr y PA de la Facultad de Diseño, Urbanismo y Arquitectura de Buenos Aires (FADU-UBA). Cátedra Taller a77. Información de ficha de autor tomada del sitio de la Fundación KONEX. Disponible en https://www.fundacionkonex.org/b5443-gustavo-dieguez

> películas del período, sobre todo los policiales, que ensayaban el claroscuro de una manera deliberada y minuciosa.[4]

Hablamos de una novela gráfica que construye desde la periferia su propia centralidad y que acepta, de antemano, que todo hecho cultural tiene sus bordes. Una producción que trabaja sobre los lenguajes bajos, con personajes casi caligrafiados y juegos lúdicos entre el contenido y la forma. Y finalmente, la posibilidad de intersección, diálogo o confrontación entre diversas disciplinas artísticas y profesionales. El modelo pedagógico de la Bauhaus y su legado en la carrera de diseñadores locales aparece problematizado en un dibujo narrativo que indaga la historia argentina de mediados de siglo veinte sin desdeñar la aventura y la fabulación icónicoverbal.

Mar del Plata como escenario y ciudad dialéctica entre lo local y lo nacional y Mar del Plata como escena gráfica de una arquitectura que desde el linde entre el mar y el territorio, produce su identidad cosmopolita y portuaria. La historieta dibuja una ciudad balnearia entre las ruinas de una aristocracia pujante, ganadera y nacional y la expansión de la oferta hotelera, gastronómica y de entretenimiento popular (los teatros, el Casino, la Rambla y sus ferias) provista por el peronismo y sustentada en un programa de gobierno más amplio.

Ópera prima que entreteje ficción y documentación, la historieta estructura un relato gráfico que se advierte topográfico, autorreferencial y de anclajes políticos. Leyendo la totalidad desde el detalle, su autor reelabora entre el trabajo de archivo y la ficción una visión de mundo y en el marco de un entramado sociocultural que signó las posibilidades de ascenso y movilidad en la Argentina moderna y progresista. En este sentido, los vínculos entre arquitectura, diseño y políticas del ocio se vuelven fuertemente significativos y no dejan de ocultar una inscripción ideológica en la apuesta estética del conjunto. Un libro que rastrea las inflexiones de un periodo, quizás más optimista de la cultura argentina, y seguramente más victorioso en lo que respecta a la inclusión de los sectores populares y la distribución más igualitaria del patrimonio nacional:

> La historia de Gómez aparece también vinculada a la ruina a raíz de una imagen que quedó grabada en mi memoria cuando pude ver todos los negativos de cristal de su archivo en estado de deterioro en el sótano del diario *La Prensa*. Esa imagen y un frustrado guion para un film de policial negro centrado en el Ariston fueron los disparadores de la investigación para construir la narración. El libro fue dibujado mientras lo escribía sin saber demasiado de la historia que tenía por delante. En esa incertidumbre iba tratando de encontrar el sentido final, pensando que si bien había datos y curiosidades reales surgidos de la búsqueda de material, dichos datos debían vincularse entre sí a partir de operaciones de ficción y algunas desmesuras.[5]

[4] Entrevista de Laura Vázquez Hutnik con Gustavo Diéguez a propósito de la novela gráfica *Gómez*. Buenos Aires, junio de 2023.

[5] *Idem*.

FIG. 1. DIÉGUEZ, G. *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata.* Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021, p. 106.

Un arquitecto dibujando y guionando una novela gráfica o un dibujante investigando los límites de la profesión y porque el dibujo siempre estuvo «entre sus intereses» primeros y vertebra un itinerario singular, de campos expandidos, múltiples y dislocados. Una historieta que habilita la consideración del hacer arquitectónico de diseño y cristaliza en mundos fabulados y reales. *Gómez* es, antes que nada, una *investigación* y el mapa de ese recorrido hemerográfico. Diéguez, en este sentido, realiza una operación esencialmente espacializadora y un ejercicio que trabaja sobre la materia prima del territorio y del lugar.

Siguiendo a Andrea Ostrov, el domicilio deviene marca identitaria y el ordenamiento espacial establece demarcaciones, clausuras, distribuciones y relaciones de poder.[6] Las imbricaciones

[6] OSTROV, A. Espacios de ficción. Espacio, poder y escritura en la literatura latinoamericana. Córdoba, Editorial Universitaria Villa María, 2014.

entre desplazamiento y espacio son evidentes: se recorren los escenarios ya trazados, se siguen los mapas prescriptos, con sus normas y contemplados desvíos. Así, los croquis que dibuja Diéguez ponen en escena la promoción del turismo social en el país y las políticas de veraneo para los trabajadores de los centros urbanos hacia la ciudad costera.

Justamente, uno de los atractivos nacionales de la propaganda peronista fue poner en valor y pujanza el balneario de Mar del Plata. El emplazamiento de hoteles modernos, restaurantes de oferta internacional, teatros y tiendas para el consumo en tiempos estivales, fue clave en la dinámica de gestación de un modelo promotor del ocio popular y masivo. La conformación de un balneario de masas también supone su representación narrativa y su configuración simbólico social. Mar del Plata es una de las ciudades más visitadas, más fotografiadas, filmadas y narradas de la Argentina[7] y el retrato gráfico de sus sociabilidades ha dado lugar a múltiples producciones artísticas. Entiendo que esta novela gráfica dialoga con esa matriz o corpus de intereses.

Precisamente, las formas de relación entre las (viejas) élites asentadas en los barrios tradicionales y los (nuevos) visitantes plebeyos a sus costas, ha sido uno de los tópicos de fabulación más interesantes para la invención creativa. El dibujante, arquitecto y diseñador, retoma ese camino ya trazado por el cine y la literatura, y escribe y dibuja una novela gráfica. A esta altura es claro que estamos frente a un trabajo que opera en los bordes de la historieta para profundizar en el campo expandido de la visualidad. Se trata de una obra de deslizamiento del sistema de expectativas y movilidad de un lenguaje *in media res* entre el diseño, la literatura y la narrativa secuencial gráfica.

En la producción se escenifica la mano que diseña, que dibuja y que tensiona los límites del arte visual para cuestionar el estatuto de legitimidad de la alta cultura. Las disciplinas se sobreimprimen y dan lugar a un trabajo que entrama sentidos diversos y complejos. La técnica y la materialidad son puestas al servicio de un producto que permea los límites de la ficción y del documento. Y la historieta, como campo de lucha pendulante, habilita esta pieza gráfica, cuyo hacedor es un sujeto nómada *per se* y en travesía entre el arte y la profesión:

> La arquitectura fue una excusa para no abandonar ese hábito. En el camino siempre me gustó conocer la historia y sus pormenores, tal vez para poder ser parte de otras vidas y de algún modo vivirlas. Durante mis años de estudiante de arquitectura me apasionaba encerrarme en la biblioteca para conocer a fondo a la arquitectura argentina de la primera mitad del siglo veinte y poner a prueba mi memoria. Entonces creo que está todo fusionado, soy un arquitecto haciendo novela gráfica y además soy un dibujante investigador. Creo que la decisión de regresar al relato gráfico, actividad que abandoné por más de treinta años, fue un acto de justicia conmigo mismo y con mi interés por contar desde la ficción a las historias que en algún momento conocí.[8]

[7] PASTORIZA, E. *La conquista de las vacaciones: breve historia del turismo en la Argentina*. Buenos Aires, Edhasa, 2011.

[8] Entrevista de Laura Vázquez Hutnik con Gustavo Diéguez a propósito de la novela gráfica *Gómez*. Buenos Aires, junio de 2023.

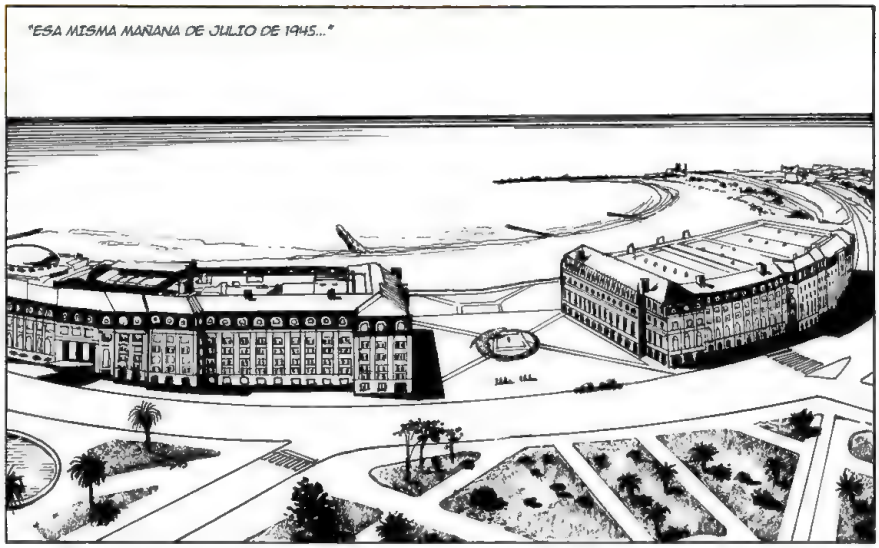


FIG. 2. DIÉGUEZ, G. *Gómez*, p. 62 (detalle).

La historia retrata, con ribetes de policial, la inauguración del icónico Parador Ariston, obra arquitectónica moderna y vanguardista en las adyacencias de los acantilados marplatenses. Los principios de la escuela industrial y gráfica más notable del mundo, entablan relaciones productivas con el campo arquitectónico moderno de estos años. Las referencias son inmediatas: Walter Gropius, Marcel Breuer, la Bauhaus, Le Corbusier, la Casa sobre el Arroyo (obra de Delfina Gálvez y Amancio Williams), la Masonería, Borges y las Ocampo. Y como telón de fondo, el declive de la aristocracia local y campera, el peronismo y planificación de una ciudad acaso más inclusiva:

> La verdadera protagonista del relato es la ciudad de Mar del Plata en el período de su transformación de ciudad de la aristocracia a ciudad popular. Gómez, el fotógrafo más relevante de la arquitectura moderna argentina, es el agente que me permitió acreditar con sus aventuras el registro de esos cambios urbanos y sociales. No son sus fotos sino su presencia la que opera como lente. La ciudad es entonces el telón de fondo de un sueño en el que puede convivir el ballet triádico de la Bauhaus, con el joven Bobby Fisher, el capitán de un submarino alemán y una invasión de medusas venenosas. (Diéguez, entrevista realizada por la autora, 2023)

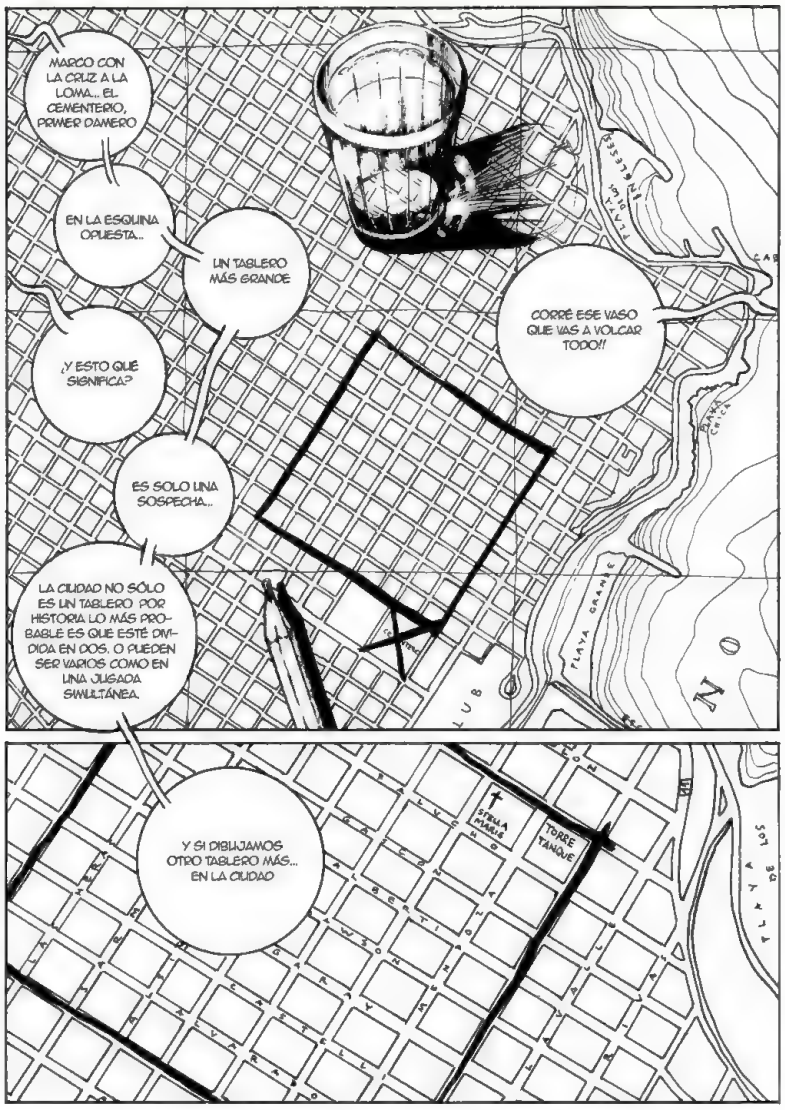

MARCO CON LA CRUZ A LA LOMA... EL CEMENTERIO, PRIMER DAMERO
EN LA ESQUINA OPUESTA...
UN TABLERO MÁS GRANDE
¿Y ESTO QUÉ SIGNIFICA?
CORRÉ ESE VASO QUE VAS A VOLCAR TODO!!
ES SOLO UNA SOSPECHA...
LA CIUDAD NO SÓLO ES UN TABLERO POR HISTORIA LO MÁS PROBABLE ES QUE ESTÉ DIVIDIDA EN DOS. O PUEDEN SER VARIOS COMO EN UNA JUGADA SIMULTÁNEA.
Y SI DIBUJAMOS OTRO TABLERO MÁS... EN LA CIUDAD
PLAYA GRANDE
TORRE TANQUE
PLAYA LOS LOBOS

FIG. 3. DIÉGUEZ, G. *Op. cit.*, p. 153.

Espacio, figuración y peronismo: el Ariston

La historia de la arquitectura moderna también puede ser una historia de sus ruinas. Y Mar del Plata es uno de los escenarios propicios para el despliegue de esa articulación que, a veces, comenta la realidad en su hacer sobre el dibujo y otras, sobre la palabra. La novela gráfica parece ser un formato y recurso idóneo para el comentario y puesta en página de esa realidad. Como arte intermedio y mixturado, ofrece una mediación contractual conflictiva y resulta un medio asombrosamente productivo para el desarrollo de este tipo de historias. En el prefacio de la obra, el dibujante y reconocido autor argentino Enrique Alcatena, señala:

> Mar del Plata es mucho más que la ciudad balneario por excelencia de la Argentina. Por poco que uno la recorra, no puede sino advertir la belleza sugestiva de su urbanismo, la

> gravitación del mar sobre el trazado de sus calles, paseos y avenidas, dispuestos en una cuadrícula que, paradójicamente, desorienta como si de un laberinto se tratara.[9]

El crecimiento de Mar del Plata se enmarca en el derrotero de un proyecto de país de más amplio alcance. Durante los años del primer gobierno peronista (1946-1955) se incrementaron los destinos del excursionismo, impulsados por una acción planificada y deliberada de desarrollo que entendía el turismo social y la recreación popular como una herramienta eficaz para la nivelación de la clase trabajadora y el acceso a bienes y servicios.

MAR DEL PLATA, FEBRERO DE 2003
NO HAY NADIE. ¿NOS METEMOS?
EL VERANO PASADO TAMBIÉN ESTUVO CERRADO... ¿TE ACORDÁS QUE TODAVÍA SE VEÍAN LOS VIDRIOS?
ARRILLA PERICO
MENPY

FIG. 4. DIÉGUEZ, G. *Op. cit.*, p. 161.

[9] ALCATENA, E. «Prefacio Gómez y Diéguez», en DIÉGUEZ, G. *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata.* Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021. p. 7.

En este contexto se desarrolla el Ariston (actualmente monumento histórico nacional), la única y multifacética obra que Breuer desarrolla en toda América Latina y en colaboración con los arquitectos argentinos Eduardo Catalano y Carlos Coire. Sus destinos fueron conspicuos y eclécticos: lugar de reunión social, café, discoteca, hotel, espacio de fiestas y eventos y hasta una parrilla comedor. Símbolo de la nueva arquitectura moderna, el edificio tubular recoge las enseñanzas de Le Corbusier y entabla diálogos con la escuela de Bauhaus de Weimar de la que el propio Breuer fue discípulo.

La contribución y legado de la escuela fundada por Walter Gropius al diseño argentino ha sido trabajada extensamente y no es motivo de este texto. Aquellos pioneros renovaron la escena vanguardista de la Europa de entreguerras en el marco de vicisitudes políticas y económicas complejas y con la intención de tensar las relaciones entre diseño, arquitectura y arte.[10] El derrotero de esas relaciones, también pueden leerse en el trabajo de este dibujante subversivo de los límites disciplinares.

Ahora bien, Breuer, y sucintamente, es un arquitecto húngaro que llega al país con el peronismo, contratado por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA) para impartir un curso de especialidad. Poco después, desarrolla esta icónica obra monumental, la cual se erige en escasos dos meses y en el contexto del fragor de su carrera profesional:

> Quizá su obra más reconocida en el mundo sea el edificio que por sede central tiene la Unesco en París. Todavía muy joven ya había revolucionado el mercado del mobiliario familiar y de oficina con otra joya de su creación, la silla tubular Wassily. Privilegió los trazos rectos en el diseño de los museos de Whitney y Cleveland, ambos en Estados Unidos. Y aquí, camino a Miramar, Marcel Breuer se inclinó por una silueta de trébol de cuatro hojas para plasmar en dos plantas el parador Ariston, la única huella que dejó en todo el continente latinoamericano este arquitecto húngaro de talla internacional y figura más que destacada del movimiento moderno.[11]

Cerca de la llamada Playa Serena y de los acantilados marinos y en dirección al balneario de Miramar, se erige un imponente trébol en ruinas entre sueños de prosperidad y vanguardia. La obra respeta cuatro de los cinco postulados de Le Corbusier: ventanales longitudinales, planta área libre independiente de la estructura, elevación sobre pilotes y fachada libre. Vidrio, madera, piedra y una forma ondeante y bifásica, el edificio de dos plantas contaba con una distribución cuidadosamente planificada para usos múltiples.

[10] Parto de los trabajos de Tomás Maldonado (1922-2018), referente intelectual del diseño internacional y nacido en Buenos Aires. Véase, por ejemplo, entre la multiplicidad de sus trabajos, los ensayos reunidos en *Bauhaus*, Anagrama, Buenos Aires, 2021.

[11] PALAVECINO, D. «Buscan recuperar el parador Ariston, joya marplatense del movimiento moderno», en *Diario La Nación*, 26 de octubre de 2017. Disponible en https://www.lanacion.com.ar/sociedad/buscan-recuperar-el-parador-ariston-joya-del-movimiento-moderno-en-mar-del-plata-nid2076438/

MAR DEL PLATA, MARZO DE 1948
"LOS TRAJES DEL PROFESOR OSKAR SCHLEMMER LLEGABAN A ESTE CONFÍN DEL MUNDO...
...LOS TESOROS DE LA BAUHAUS RESCATADOS DE LA GRAN GUERRA SE VOLVERÍAN A EXHIBIR EN UNA CURIOSA FIESTA DE DISFRACES, LUCIÉNDOSE EN LOS CUERPOS DE UN MUY DISCRETO GRUPO DE INVITADOS SELECCIONADOS ESPECIALMENTE POR LA ANFITRIONA Y DUEÑA DEL ARISTON..."
GÓMEZ ES UNO DE ELLOS. ÉL NO SE LO PODÍA EXPLICAR PERO, COMO LOS OTROS CONVIDADOS, SE ENCONTRABA ALOJADO EN UNA ESPLÉNDIDA HABITACIÓN DEL HOTEL PROVINCIAL."

FIG. 5. DIÉGUEZ, G. *Op. cit.*, p. 14.

Durante la década del cincuenta y en sus años de oro, el Ariston funcionó como una prestigiosa y popular confitería balnearia y un restaurante de platos accesibles, con boite nocturna. Otras décadas, encontrarán al edificio con un derrotero muy distinto: a veces funcionó como discoteca bailable, boliche de tragos y hasta fue el anexo de una parrilla local. La degradación se hizo ostensible y el trébol de cuatro hojas fue perdiendo su glamour de antaño.

La estructura de hormigón sufrió los embates del abandono público y el deterioro por falta de políticas de resguardo del patrimonio arquitectónico y social hasta que recientes acciones planifican su recuperación y restauración aunque con destino incierto, todavía. Actualmente, grupos

de redes sociales, blogs y comunidades «de rescate al Ariston» intentan revertir el destino de desintegración total de la estructura corroída por los embates del mar.[12]

FIG. 6. DIÉGUEZ, G. *Op. cit.*, p. 106 (detalle).

Pero ¿qué hace que un arquitecto se preocupe por estos temas para plasmar una historia documental en formato de novela gráfica? Se trata de pensar la función de la arquitectura como interfaz social y un modo de accionar en lo colectivo sostenido en el tiempo pero también un modo de acercar la historieta al entramado de la ciudad moderna y su habitar. Los ciudadanos que recorren los espacios dibujados por Diéguez en la historieta leían historietas.

Habitantes subalternos y temporales (durante las quincenas de las vacaciones de verano) de un balneario antaño aristocrático y consumidores de literaturas bastardas y masivas: series, folletines, revistas de espectáculo y moda, fotonovelas. Y las historietas se llevaban a la playa, se leía bajo sombrillas, se leía *la aventura en la aventura* de esas semanas ganadas al ritmo laboral: es en el ocio como derecho del trabajador cuando la historieta se desarrolla como consumo cultural. Y en la ciudad, precisamente, con sus hoteles sindicales y los beneficios de una política pública territorial de gobierno, es dónde públicos y medios se encuentran y confluyen.

[12] Véase de manera ejemplar, el grupo de la red Facebook «Recuperemos el Ariston». Disponible en https://www.facebook.com/groups/57250688796/

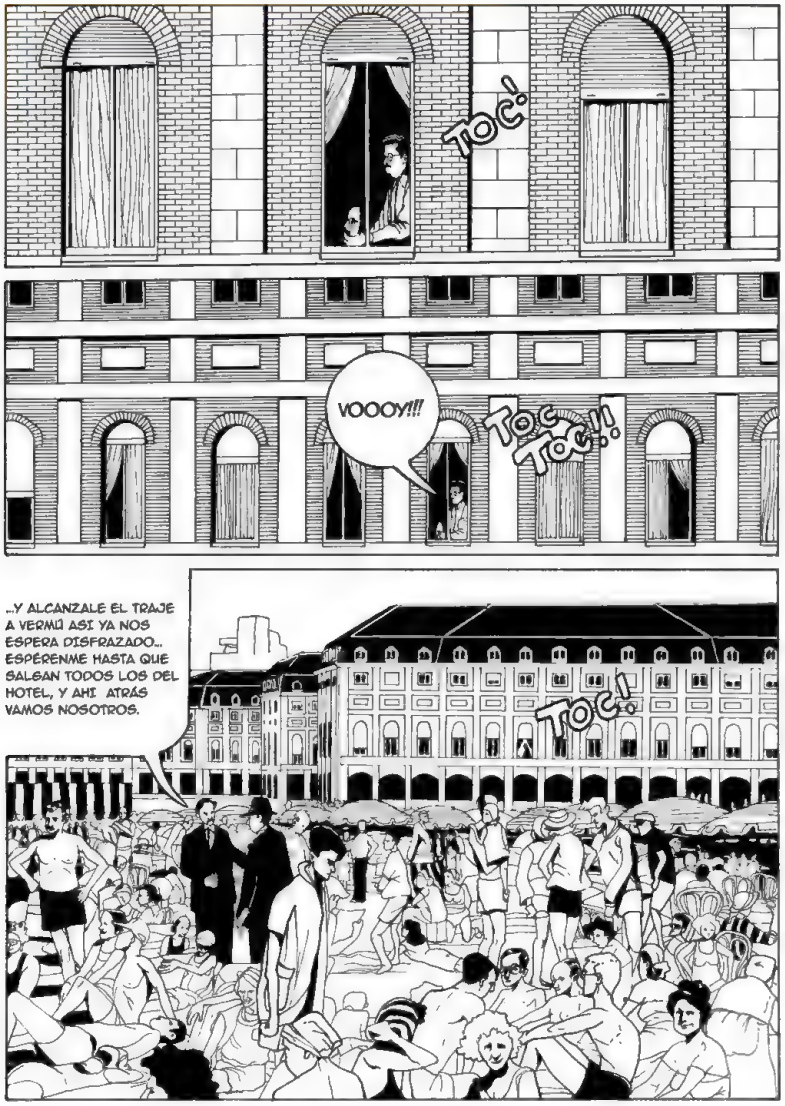

TOC!
VOOOY!!!
TOC TOC!!
..Y ALCANZALE EL TRAJE A VERMÚ ASI YA NOS ESPERA DISFRAZADO.. ESPÉRENME HASTA QUE SALGAN TODOS LOS DEL HOTEL, Y AHI ATRÁS VAMOS NOSOTROS.
TOC!

FIG. 7. DIÉGUEZ, G. *Op. cit.*, p. 15.

Infraestructura, tejido arquitectónico, modos de habitar el espacio y convivir del sujeto cosmopolita. Todo está dibujado en una novela gráfica que, con lente de un fotógrafo *flâneur*, vuelve sobre sus habitantes para hacerlos dialogar en lo imposible: así Victoria Ocampo y Gómez, la literatura y la historieta, la temerosa alta sociedad y la plebe atiborrando las playas marplatenses con su ritos de desborde y celebración vacacional.

Y finalmente, las esculturas icónicas de lobos marinos, ideadas por el artista argentino José Fioravanti y esculpidas por el esloveno Janez Anton Gruden, tejen diálogos con la revista *Sur* dirigida por la Ocampo y los ensayos de Walter Gropius, la tradición de la Bauhaus alemana y la arquitectura peronista popular y racionalista: lo alto, lo bajo y lo del medio se interceptan entre sí como si no hubiera saltos ni en la cultura ni en los medios.

Gómez es una novela de los bordes antes que de desborde. El objeto habla, también y como vimos, de un momento histórico en la Argentina en el que el deseo de una opción masiva y

popular y su concreción política no estaban completamente separadas. En 1985, el escritor Adolfo Bioy Casares escribió *La aventura de un fotógrafo en La Plata*. La peripecia ocurre en otro emplazamiento y otro tiempo, con la dictadura militar del 76 como escenario y un incauto fotógrafo de provincias destinado a fotografías «las maravillas arquitectónicas» de la sede nacional de la masonería en la Argentina.

Constructores de ciudades y constructores de miradas, arquitectos, diseñadores, escritores e historietistas finalmente, confluyen. La ficción y la realidad cruzan lindes insospechados y, acaso, entre esos lugares inventados y los propios, recorridos por los habitantes de una modernidad periférica, el *click* de una cámara fotográfica capte el sentido, inmortalice el tiempo y narre una buena historia. Como esta.

Bibliografía

ALCATENA, E. «Prefacio Gómez y Diéguez», en *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata*. Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021. p. 7.

BIOY CASARES, A. *La aventura de un fotógrafo en La Plata*. Buenos Aires, Emecé Editores, 2005.

BISMAN, H. y ENGELMAN, P. «Gómez, Diéguez y la arquitectura», en *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata*. Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021, p. 5.

DIÉGUEZ, G. *Gómez. Improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata*. Buenos Aires, Bisman Ediciones, 2021.

SASTURAIN, J. *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires, Colihue, 1995.

STEIMBERG, O. *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2013 [1977].

OSTROV, A. *Espacios de ficción. Espacio, poder y escritura en la literatura latinoamericana*. Córdoba, Editorial Universitaria Villa María, 2014.

MALDONADO, T. *Bauhaus*. Buenos Aires, Anagrama, 2021.

PALAVECINO, D. «Buscan recuperar el parador Ariston, joya marplatense del movimiento moderno», en *La Nación*, Buenos Aires, 26 de octubre de 2017.

PASTORIZA, E. *La conquista de las vacaciones: breve historia del turismo en la Argentina*. Buenos Aires, Edhasa, 2011.

PASTORIZA, E. Y PEDETTA, M. «"Lo que el pueblo necesita." Turismo social y Peronismo. Argentina, 1945-1955 », en *Études caribéennes*, n.º 13-14 (2009). Disponible en http://journals.openedition.org/etudescaribeennes/3767

Entrevista a

Álvaro Pons

Por Lucas Berone y Sebastián Gago

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2115

CuCoEntrevista

Un sabio de los cuadritos, con la guardia siempre alta

Álvaro Pons Moreno (Barcelona, 1966) es el académico y crítico especializado en historietas más importante del mundo de habla hispana. Ha leído y estudiado cómics producidos dentro de todas las tradiciones o «escuelas» conocidas del género. Físico por decisión y lector de tebeos por vocación, tal y como él mismo se define, hace unos años lanzó una cuidada selección de sus trabajos publicados por espacio de tres lustros en «La Cárcel de Papel», un blog de referencia en castellano para toda persona que se precie amante o lectora de historietas. Luis Alberto de Cuenca Prado, en el prólogo de la recopilación, lo califica como «el guardián de los cómics».

El título bien le calza a nuestro entrevistado, pues ha jugado un papel clave en el proceso de legitimación e ingreso de la historieta en el mundo de la cultura española. Resulta interesante el carácter multidisciplinar jugado por Álvaro Pons, pues construyó una gigantesca bitácora dedicada a la crítica, divulgación y prescripción de «un arte indefinible», también es investigador, mediador y gestor cultural cuya meta se centra en que el cómic ocupe un espacio central en las instituciones culturales y en la expresión estética de una sociedad, como así lo atestigua su labor de comisariado de exposiciones y coordinador de eventos específicos.

Asimismo, desde su labor de director de la Cátedra de Estudios del Cómic Fundación SM-Universitat de València (el primer espacio institucional y escolar de España dedicado íntegramente al tebeo), Álvaro Pons completa ese perfil de guardián de los cómics y llega a sostener, acaso polémicamente, que el uso del lenguaje del cómic en las investigaciones científicas no resta ni un ápice de la necesaria rigurosidad académica que todo trabajo de ese calibre merece, al contrario, permite aportar metodologías novedosas y de gran interés en la mayoría de los campos del conocimiento.

A continuación, vale la pena que repasemos la conversación que, hacia octubre de 2017, mantuvimos con Álvaro en un hospitalario rincón del distrito de Ruzafa, en Valencia, bajo el cálido sol de los primeros días de otoño, cerca de las serenas aguas del Mediterráneo. Aquella fue una conversación enmarcada en un contexto muy particular: por un lado, los múltiples avatares que jalonaron la crisis política y territorial en Cataluña; por el otro, la rara o paradójica coyuntura que atravesó el mercado editorial del cómic. En ese 2017, si bien hubo un crecimiento significativo en la cantidad de libros de historietas publicados en España, se redujeron considerablemente las ventas de títulos, así como el número de publicaciones o revistas especializadas en cómics y fanzines. Según el Informe sobre la Industria del Cómic en España correspondiente a aquel año, elaborado y publicado por *Tebeosfera*, «se sigue operando un descenso en los hábitos de lectura y en la edición, con solo 727 empresas editoriales en activo en nuestro país, bastantes menos que hace unos años (en 2008 eran 858 empresas privadas o agremiadas las que operaban [...]».[1]

[1] BARRERO, M. y LÓPEZ, F. *La industria del cómic en España en 2017. Un año de (aparente) bonanza*. Documento de la Redacción de *Tebeosfera*. España, ACyT Ediciones, 2018, p. 7. Disponible en https://www.tebeosfera.com/anexos/informe_tebeosfera_2017.pdf

I.

LA CRÍTICA / LOS CRÍTICOS:

trayectoria, profesión y referentes

Lucas Berone (LB): Empecemos por tu recorrido, tu formación. ¿Cómo llegas a ser crítico de cómics, desde cuándo? ¿Te animas a repasar un poco esto?

Álvaro Pons (AP): Yo tengo una trayectoria de lector y reconozco que mi generación (soy del 66) tuvo mucha suerte como lectora de cómics en España. ¿Por qué? Porque yo de pequeño leía muchos tebeos, los que se compraban en el kiosco, los tebeos de Bruguera. Y tuve también la suerte de que, por mi padre, pude leer los tebeos clásicos de prensa americanos: *Flash Gordon* de Raymond, de Dan Barry, el *Príncipe Valiente*, *Mandrake*... Más la edición de superhéroes de Novaro, la edición mexicana que llegaba a España.

Durante los sesenta, el excedente de tebeos mexicanos de Novaro llegaba aquí, aunque, en un momento dado, tuvieron prohibido distribuirse en España, oficialmente porque las figuras de los superhéroes rivalizaban con la figura de Dios y eso se consideraba una herejía... Hay gente muy conocedora del tema que dice que la realidad es que los tebeos de Novaro llegaban a un precio muy barato y en color, logrando ser una competencia muy dura para los que se editaban en España, que eran en blanco y negro, lo que provocó que hubiera denuncias desde la industria que, en este caso, se aprovecharon de la censura eclesiástica.

Sebastián Gago (SG): Las historietas argentinas, en los años sesenta, tuvieron una crisis muy fuerte por eso, por la competencia de Novaro.

AP: Lo que pasó es que el *lobby* de editores, que además era un *lobby* muy relacionado en ese momento con la Iglesia, forzó que se hiciera esa demanda.

LB: Estaba Bruguera, ¿y cuál más?

AP: Bruguera, Toray, todas las grandes. Yo tuve la suerte de que mi padre los compraba y los tenía, y los leí todos. Luego, un breve momento, con diez u once años, en que leía las ediciones Marvel que traía Vértice Y, ya con trece años, en España empiezan a publicarse los equivalentes de la Warren americana, como *Creepy Eerie*, que aquí primero se llamaban *Vampus* y *Rufus*. Empiezo a leer esto, que es el género de ciencia ficción, de terror, con cierta apertura erótica, lo cual, para un chaval de trece años, también tiene más atractivo.

Así, entramos en el *boom* del «cómic adulto» en España.[2] Aparece *TOTEM*, *1984* o *Cimoc*, que es una revista más europea, y empiezo a leer todas estas revistas, después *Metal Hurlant* y tantas otras. Luego ya conecto con *Cairo* que presentaba una estética refrescante de línea clara, el *Madriz*, pura experimentación... Como lector, de los trece a los dieciocho años hago una transición muy rápida desde el cómic americano, más de género, a la experimentación pura del *Madriz*. Todo eso sumado a que en 1982 se edita la *Historia de los comics* de Toutain, por fascículos semanales. La compro todas las semanas y la estudio todas las semanas.

Entonces, tengo una formación muy rápida que hace que, también por curiosidad

[2] Para una mayor comprensión de este fenómeno cultural, recomendamos consultar el libro *Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)* de la autora Francesca Lladó, publicado en 2001.

natural, a mí me apetezca seguir investigando. Yo tuve la suerte también de leer muy de pequeñito un libro que me marcó de Terenci Moix: *Los comics, arte para el consumo y formas pop*. Terenci Moix es el responsable de uno de los primeros libros sobre tebeos en España en el año 78. Lo tenía en casa y también lo estudié.

LB: La de Terenci Moix es una referencia que no tenemos tan presente, por lo menos en el contexto argentino.

AP: Terenci fue de los primeros que investigó el tema, luego lo dejó enseguida y se dedicó a la literatura. Posiblemente, el de Luis Gasca sea de un año anterior, si no recuerdo mal, del año 66 o 67, pero la referencia que yo tengo es la de Moix. El título ya es maravilloso, es sensacional.

Entonces, yo con esos libros me voy formando no sólo como lector, sino que quise dar un paso más adelante. Esta idea de «ir un paso más adelante» creo que también forma parte de que tengo una fuerte vocación científica, que es la que me llevó a estudiar la carrera de Física.

En los ochenta, se hace un fanzine en la Facultad y empiezo a colaborar ahí. Era un fanzine muy gamberro, se hacía un par de veces al año y ahí colaboro con algunas cosas sobre tebeos, después empiezo a colaborar en algunos fanzines que se hacen por Valencia... Y en 1990 entro en *El maquinista*, que es la primera revista teórica en la que colaboro. *El maquinista* era el sucesor natural del *Krazy Cómics*, que fue la primera gran revista de divulgación con distribución a quioscos. Antes habían existido otras revistas como *Bang!*, *Sunday*, es decir, había habido muchas revistas teóricas, pero la primera que va a los kioscos es *Krazy*. Y nosotros con *El Maquinista* fuimos la primera que va al circuito de librerías especializadas en España. Estamos hablando de finales de los años ochenta.

LB: Lo que en Argentina se llama las *comiquerías*

AP: Exacto. Luego montamos *EMM, El Maquinista Mensual* (el *Maquinista* era trimestral). Ganamos el Premio del Salón del Cómic de Barcelona un par de veces, con el *Maquinista* y con el *Maquinista Mensual.* A partir de ahí, empiezo en ese momento a entrar en Internet, estamos hablando de 1990. Yo tengo relación a través de las *News* con gente de Estados Unidos, de editoriales norteamericanas, de *indies*..., mucha gente. Me carteo con ellos y participo en las primeras *mailing lists* que hay en España sobre cómics, en los IRC, las primeras páginas web, esto será en el año 95 o 94.

Entonces, hay un par de años ahí en que me retiro un poco de los tebeos porque tenía que acabar la tesis doctoral. Y, una vez leída la tesis, en 1997, vuelvo a colaborar con revistas. Aparecen varias: *Guía del comic*, *Volumen*, *Dentro de la viñeta*..., colaboro con casi todas. En 1999, me ofrecen la sección de cómics de la *Cartelera Turia*[3] de aquí, de Valencia. Una sección que se llama «Tebeos que nunca te dije» y que había iniciado Juan Vicente Chuliá. Todas las secciones de la Turia tienen que ver con una película y hay una película muy famosa en España, de Isabel Coixet, que es *Cosas que nunca te dije* y

[3] *Cartelera Turia* fue una revista valenciana fundada en 1964 cuyo formato responde al de una guía cultural compuesta por reseñas literarias, teatrales, musicales, cinematográficas entre otras producciones estéticas, junto a recetas culinarias y ofertas gastronómicas. Además, y como su nombre lo indica, esta publicación mensual presenta una serie de carteleras de espectáculos, exposiciones y otros actos culturales.

de ahí se sacó «Tebeos que nunca te dije». Es un título bonito.

En ese momento, hubo ese *boom* de revistas teóricas. Aparecieron de golpe tres o cuatro y, claro, cerraron. No había espacio para todas. Entonces, como empiezo a escribir tanto, me empiezo a plantear montarme yo una web. Pero primero, con Juan V. Chuliá y Manuel Bartual, montamos una web que se llamaba *tebeos.biz*, que era un intento de web «profesional» para profesionales del cómic, pero no funcionó…

En paralelo, se me ocurre hacer algo personal con mis escritos. El formato blog acababa de aparecer, estaba de moda, y abro *La cárcel de papel* en 2002. En fin, lo que tenía función de recopilatorio, empieza a ser el sitio donde más escribo. Durante quince años he estado escribiendo *La cárcel* y, a partir del éxito que tiene el blog, empiezo a colaborar en *El País* en 2007, hace diez años.[4]

SG: Yo te conocí ahí, leyéndote en *El País*…

AP: En el 2005 hicimos un especial, de Babelia, sobre la novela gráfica que me encargaron a mí, pero arranco a colaborar de forma continuada en 2007. Y también se empiezan a multiplicar las cosas que hago porque, aparte de escribir, en 2007 está la exposición de tebeos valencianos para el Salón del Cómic de Barcelona, escribo el libro sobre la historia del cómic valenciano, empiezo a comisariar exposiciones… muchas.

En 2012 soy comisario de la exposición de tebeos en Angoulême y unas cuantas exposiciones más. Ahora, en 2016, comisarié la del Instituto Valenciano de Arte Moderno, *VLC, Valencia Línea Clara.*[5] Y, bueno, esa ha sido mi trayectoria.

SG: En todo este gran recorrido que haces, que incluye también las exposiciones *Prehistoria y Cómic* y *La casa. Historia de una conquista.*[6] ¿Lograste profesionalizarte, como crítico y divulgador de cómics?

AP: ¡No! Piensa que en España si un autor difícilmente puede vivir de su obra, un

[4] La entrevista a Álvaro Pons fue realizada en 2017. Ese año, el entrevistado publicó *La Cárcel de Papel. Diario de un lector de tebeos (2002 - 2016)*, un libro recopilatorio de sus textos de crítica de cómics, que incluye sus colaboraciones para el diario *El País*.

[5] La exposición *VLC. Valencia Línea Clara*, curada por Álvaro Pons, fue montada en el Institut Valencià d'Art Modern (IVAM) entre el 9 de junio y el 2 de octubre de 2016. En ella se exhibieron 200 cómics originales, objetos, selecciones fotográficas y otras referencias relacionadas con una generación de historietistas valencianos que protagonizaron el *boom* del cómic adulto español durante la Transición, entre mediados de la década de 1970 y mitad de la década siguiente. Esta generación de autores compartía ciertos rasgos estilísticos que marcaron una época en España y en Europa, en especial, por su dibujo de trazo limpio y definido. Señala Francisca Lladó Pol sobre la *Línea Clara*: «De forma genérica podemos definir que sus notas lingüísticas se centran en la prioridad de la linealidad basada en un trazo continuo y acabado; la tendencia a la geometrización; la eliminación de lo superfluo; la escasez de mancha de negro; la ausencia de tonos intermedios; y la falta de relieve en las figuras. Mientras que a nivel temático dieron prioridad a una aventura lineal con planteamientos narrativos clásicos al margen de trascendentalismos» LLADÓ, F. *Op. cit.* pp. 46-47).

[6] El 14 de junio de 2016 se estrenó en el Museu de Prehistòria de Valencia la exposición *Prehistoria y cómic*, la primera muestra de esta temática en España, comisariada por Helena Bonet Rosado y Álvaro Pons. Los fondos de la exposición, que se mantuvo abierta durante seis meses, estaban integrados por más de cien cómics producidos desde inicios del siglo XX hasta la fecha del evento. Por otra parte, *La casa: Historia de una conquista* fue una exposición realizada en el IVAM (Valencia) entre marzo y julio de 2017 y dedicada a exhibir el proceso de producción de la historieta homónima

crítico todavía menos. Yo puedo hacer lo que hago porque soy profesor de la Universidad. Doy mis clases y tengo la suerte de que poseo un trabajo que me permite organizarme muy bien los horarios.

SG: ¿Y acerca de la profesionalización de los artistas de la historieta, en España?

AP: Aquí el problema que tenemos, y está pasando en todo el mundo (menos en Francia, quizás, y en Estados Unidos), es que no hay ventas de libros en general y los tebeos se venden muy poco. Entonces, ¿qué ocurre? En España, por ejemplo, habitualmente los contratos que firma un autor establecen que se lleva entre el ocho y el diez por ciento del precio parcial de portada, sin impuestos. Esto significa que, con un cuatro por ciento de IVA, por un libro que cuesta 10 euros, el autor no llega a llevarse ni un euro. Con lo cual, una tirada de mil ejemplares, si la vende completa, se lleva casi mil euros para un libro que prácticamente le puede haber costado un año de trabajo o más. Hoy por hoy, la cuestión de la «profesionalización» del autor es un imposible. Hay casos donde sí… excepciones como es el caso de Paco Roca, pero porque vende cincuenta mil ejemplares.

LB: Incluyendo traducciones, ¿no? Ahora, ¿el caso de Paco Roca se multiplica por cuánto?

AP: Por uno [risas]. Se multiplica por uno. Hay muy poquitos autores en España que puedan vivir de su rol de autor. Posiblemente, si hablamos de una decena estamos diciendo mucho. La mayoría vive trabajando para el extranjero o bien con ilustración.

SG: ¿Carlos Giménez, por ejemplo? ¿O Daniel Torres?

AP: Es que casi todos esos autores viven de otra cosa. Daniel Torres es ilustrador, él vive de la ilustración. Daniel de una de sus obras como *La casa*, por ejemplo, que ha vendido mucho, cinco mil ejemplares. Y si él se lleva cinco euros (por ejemplar), pues son veinticinco mil euros por un trabajo de seis años… Ni siquiera él. La gran mayoría de los autores trabajan de otra cosa, de ilustradores… ¿Quiénes pueden vivir de esto? Pocos. Algún humorista, como Mauro Entrialgo, porque se multiplica hasta la exhaustividad en dieciocho medios. Hay alguna autora que está vendiendo mucho, como Moderna de Pueblo… Pero es un grupo reducido.

Aquí, quitando a Ibáñez, el autor de *Mortadelo y Filemón* (este sí, evidentemente «se forra»), y Paco Roca, casi todos los que viven de hacer tebeos es porque están trabajando afuera: Rubén Pellejero, Juan Díaz Canales. Todos ellos trabajan para mercados más grandes.

LB: Volviendo a la cuestión de los discursos teóricos o críticos sobre la historieta, en el origen, en España, habría tres nombres: Javier Coma, Luis Gasca y Román Gubern (salvando, además, la omisión que suele hacerse de Terenci Moix). ¿Cómo describirías tu relación con la producción de estos autores?

AP: Sí, bueno, hay más. Evidentemente, el primero es Luis Gasca y con Luis mi relación es de afecto, es una persona a la que

del autor valenciano Daniel Torres. Publicada por editorial Norma en 2015, esta historieta del género de ensayo divulgativo reconstruye en varias narraciones la evolución histórica que experimentó la vivienda y el hogar en Occidente desde los tiempos del Neolítico a la actualidad. La exposición fue también curada por Álvaro Pons.

quiero mucho. Luis es un gran «acumulador de imágenes» y sus libros, desde el punto de vista teórico, quizás no son tan interesantes como su labor de descubrimiento de imágenes. Para mí, Luis es un «descubridor» de imágenes.

LB: Es alguien que genera patrimonio, por así decirlo.

AP: Exacto. Él tiene una colección inmensa, que te va mostrando y va descubriendo maravillas, es un descubridor de maravillas, pero no es un teórico, no ahonda en la teoría. Gubern sí es un teórico, pero tiene una obra relativamente corta en relación al cómic. Javier Coma, no. Coma fue uno de los primeros grandes estudiosos «públicos», es decir, que tenía proyección. En un momento dado, durante los ochenta, Coma fue *el* crítico de tebeos en España.

SG: ¿Tenía calidad teórica?

AP: Tenía un conocimiento muy profundo, pero tenía sesgos muy notorios. Por ejemplo, Coma no era un gran defensor del cómic franco-belga. No sé si conocéis el libro *Imágenes del desencanto*, de Pedro Pérez del Solar, que narra precisamente cómo en 1984…

LB: Sobre la Exposición de Tintín en Barcelona.

AP: ¡La que se montó! Ojo, se montó a un nivel teórico alto: Coma, Gubern, Ludolfo Paramio en contra. Y esto era no solo en las revistas de cómics, es que en los editoriales de *La Vanguardia* o de *El País* se hablaba del tema. Estamos hablando de un momento donde el cómic realmente tiene una proyección muy fuerte en España. En los años ochenta, el cómic alcanza una consideración social realmente importante, cosa que hemos tardado mucho en volver a conseguir.

LB: ¿Por qué piensas que, en ese momento, ocurrió aquello?

AP: Veníamos de la dictadura y el cómic es un elemento que se considera contracultura. Copiamos en cierta manera lo que pasó en Francia. En 1968, en Francia, el cómic se utiliza como elemento de contracultura. ¿Por qué? Porque el cómic es una representación de la cultura infantil establecida y, si tú haces un cómic erótico, estás haciendo algo transgresor: el cómic es un «arma de contracultura». Pasó lo mismo en Estados Unidos, en paralelo, quizás en Francia un poco antes. Prácticamente en paralelo tienes la contracultura americana y la contracultura francesa.

En España hay un movimiento de contracultura durante los años setenta, pero aquí estábamos en pleno franquismo y hacer un cómic erótico era delito, es decir, no era lo mismo. Entonces, cuando muere Franco, hay un movimiento de *boom* alrededor del cómic, de ir contra lo que ha sido el cómic como publicación infantil y el cómic se «despierta» y tiene una proyección muy rápida. Tan rápida, que es una burbuja y explota.

Pero, bueno, tienes ese momento, de esas discusiones en prensa. Yo alucinaba en el 84… Volviendo a Coma, él tenía una sección en *Tótem* que se llamaba «Comics by Coma» y recuerdo que me la estudiaba porque era un especialista, sobre todo en cómic americano. Los primeros libros teóricos que se publican en España y con una producción muy *agresiva*, de muchos libros (prácticamente, sacó un libro al año), fueron de Coma. Publicó *El ocaso de los héroes en los comics de autor*, *Del gato Félix al gato Fritz*, *Y nos fuimos a hacer viñetas*, el de Terry y los

piratas, *El Espíritu de los comics*, luego publica el de *Los cómics en Hollywood*.

Realmente, tiene una producción muy amplia, con un sesgo importante: a él le gusta el cómic americano y punto. Y poco del tebeo europeo. Si te fijas, toda su producción es sobre cine, jazz y cómic, o sea, la gran cultura americana. No escribió sobre la Coca-Cola, pero poco le faltó. Entonces, Coma te daba una versión muy interesante de algo que no conocíamos bien que era el «comic americano clásico». Aquí, del cómic americano se conocía solo *Flash Gordon*, el *Príncipe Valiente*, *Mandrake* y *El hombre enmascarado*.

SG: ¿Y *Dick Tracy*?

AP: Nada, ni siquiera. Aquí se conocían esas cuatro cosas, pero no se publicaban otras series. Entonces, a través de los escritos de Coma descubrías a Caniff, descubrías por ejemplo que *Mickey Mouse*, que lo asociabas a un período infantil, tenía una etapa gloriosa con Gottfredson, descubrías a Carl Barks, a *Little Nemo*, un montón de cosas.

Digamos que Coma, a mí como lector, me ha supuesto una influencia muy grande porque yo quería leer los tebeos de los que él hablaba. Cuando él hablaba del *Mickey Mouse* de Gottfredson, yo decía «quiero leer esto».

SG: Era como un «prescriptor», digamos…

AP: Era un teórico y un «prescriptor» para la época de cosas que desconocías, pero no hay que olvidar que, en paralelo, hay todo un grupo de teóricos trabajando. A través de la revista *Bang!*, está el grupo de Antonio Martín con Fernando Lara, Juan Antonio Ramírez, etc. Juan A. Ramírez, por ejemplo, fue el primero que hace una tesis en España sobre tebeos. Salvador Vázquez de Parga crea otro de los grandes libros de la época, sobre los tebeos del franquismo, aunque con una visión algo maniquea. Empieza a haber un movimiento, pero es cierto que, en un momento dado de los ochenta, la figura de Coma está muy presente por su sobreproducción.

LB: De hecho, en Argentina, en las bibliotecas de las Facultades de Comunicación, están los libros de Coma, todos ellos.

AP: No me extraña, es lo que había. Piensa en el año ochenta en España, ¿qué libros teóricos había? Los de Coma. El de Juan Antonio Ramírez sobre los cómics femeninos, el de Antonio Martín sobre la historia de los cómics, editado por Gustavo Gili, el de Salvador Vázquez de Parga, el que se tradujo aquí, milagrosamente, *Los comics de Mao* de Umberto Eco y poco más. O sea, *La Historia de los Comics*, dirigida por Coma, fue una revelación.

SG: Esto que dijiste, de que venían de una dictadura como la del franquismo, de ese proceso político tan traumático, tal vez nos sirve para entender cómo se asociaba la «línea clara» con el modelo de Hergé, visto tan negativamente…

AP: Efectivamente, allí había una proyección. Digamos que se buscaba que el cómic se quitara esa carga peyorativa, vinculada a lo «infantil», y volver a Hergé parecía volver a ello… Tan absurdo como defender de la misma manera a *Little Nemo*: tan infantil era *Little Nemo* como Hergé. Pero era más «bonito» el modelo americano.

SG: Y había un trasfondo político, tal vez, en ese gesto.

AP: Se mezcló todo. Con el tiempo, todo este enfrentamiento se vio que era vacío y que no llevó a nada, realmente. Pero el que movió todo esto fue Coma, eso te lo dicen

todos. Y tengamos en cuenta el momento también: acababa de aparecer *Cairo* con el rollo del «neotebeo». Todo viene de una circunstancia donde se favoreció un enfrentamiento que visto ahora, con el tiempo, era ridículo. Pero, en ese contexto, se entiende.

Lo que decía Coma era que, para él, el cómic era Hugo Pratt y no Hergé. Por ejemplo, en *El ocaso de los héroes*..., habla de la «cómic-novela», hace un recorrido por la cómic-novela, lo que hoy llamamos «novela gráfica».

II. EL LUGAR DEL CÓMIC:

mercado, formatos, políticas

LB: Una revista de Barcelona, *Camp de l'arp*, tiene un número de 1980 dedicado a la historieta, dirigido por Javier Coma. Entonces, presenta una mesa-debate donde reúne a Carlos Giménez, Enric Sió y algunos más y lo que hace Coma todo el tiempo es preguntarles a estos creadores cómo piensan ellos el mercado, asegurarse una presencia en el mercado, les habla de que tienen que pensar en creaciones de más «largo aliento». No llega a decir novela gráfica, pero...

AP: Claro, esto es una discusión que siempre tenemos con el tema de la novela gráfica. Hay gente que dice que la novela gráfica es un «invento moderno». Yo soy de los que piensan que la novela gráfica es un «formato» y lo que importa es el concepto de «cómic de autor»,

y el cómic de autor existe desde McCay y Herriman. Si acaso, podemos pensar en ese momento en que un señor llamado Oesterheld y otro llamado Solano López hacen una cosa que se llama *El Eternauta* que, a mi entender, es el primer cómic adulto «de autor». O sea, uno no puede entender *El Eternauta*, incluso el *Sargento Kirk*, de la misma manera que puedes entender cualquier *comic-book* americano de la época.

LB: Además, hay un compromiso del autor con su obra, que la marca.

AP: Efectivamente. Para mí la novela gráfica es un formato-libro que permite que ese concepto de «cómic de autor» tenga más recorrido. ¿Por qué? Porque el autor ahora controla «continente» y «contenido». Muchas veces se hacen verdaderas piruetas para calificar algunos cómics como novelas gráficas cuando es evidente que son cómics de autor, me da igual que se publiquen en formato novela gráfica o no. Es lo que hacía Coma, empieza a hablar de cómic-novela en los tebeos de prensa de los años treinta y cuarenta porque ya son tebeos con una mentalidad adulta. Cuando Al Capp hace *L'il Abner*, lo está dirigiendo a un público adulto, no a un público infantil. Cuando Alex Raymond hace *Rip Kirby*, no está haciendo una serie para niños. Y no digamos *Terry y los piratas*, que empieza siendo una serie infantil y termina siendo, prácticamente, un diario de la guerra chino-japonesa. O sea, evidentemente eran series adultas, pero claro, Coma habla de «cómic-novela». Siempre se da la validación del cómic frente a la referencia literaria y este mismo problema lo tuvieron las novelas por entregas en el siglo XIX.

SG: Los folletines.

AP: En ese sentido, yo entiendo lo que dice Javier Coma, entiendo lo que dice Santiago García en *La Novela Gráfica*, pero no coincido con ninguno de los dos. Yo pongo el caso de *El Eternauta* porque a mí me parece el punto de partida del cómic adulto. Hay mucha gente que dice que es el *underground*

americano, que son los tebeos franceses de los años sesenta editados por Losfeld, los tebeos eróticos de *Barbarella* y todo eso.

Si nos ponemos severos, el primer tebeo adulto que hay son los dibujos de Rodolphe Töpffer en pleno siglo XIX porque cualquiera de sus historias son cómics para adultos. Y ahí sí que son novelas gráficas, son libros por su formato y para adultos.

LB: Esto lo trabaja un teórico en Argentina, Oscar Masotta, y él hace esta distinción entre el cómic norteamericano, que surge ligado a la prensa y, por lo tanto, sin ese sesgo del «mensaje para el niño», digamos. En realidad, el cómic surge para el gran público, el de la prensa.

AP: Lo que pasa es que, en el caso americano, hay una evolución del cómic hacia el público infantil, por el lastre de estar incluido en los suplementos infantiles. Pero, originalmente, uno toma, por ejemplo, *Yellow Kid*, lo que es *Hogan's Alley*, y es para adultos. Claramente, una obra para adultos… analfabetos.

SG: O *semialfabetizados*.

AP: ¿Quién es el lector natural de *Hogan's Alley*? Los inmigrantes que no hablaban inglés y a quienes la imagen les venía muy bien porque, no olvidemos, era la «prensa amarilla» de la época. Lo que pasa es que ese cómic, que empieza para adultos, en un momento dado también será para niños en esa traslación al espacio más infantil del periódico. *Little Nemo* es una serie infantil, pero que pueden leer los adultos. *Gasoline Alley* es una serie adulta desde el principio, pero *Los Sobrinos del Capitán*, *The Katzenjammer Kids*, que es la copia del *Max und Möritz* (que se hacía en Alemania), pues es una serie infantil, claramente. Es curioso que siendo Europa donde ha nacido el cómic como un medio adulto, a través de las obras de Töpffer, vuelve después a estar contaminado por el medio americano.

LB: En relación a lo que veníamos hablando del Homenaje a Tintín, pensamos que también se da esa discusión en ese momento y tiene que ver con el lugar social y la función social del cómic. Se pensaba y discutía teóricamente qué lugar ocupaba el cómic. La pregunta es si es posible discutir ahora cuál es el lugar social del cómic.

AP: No tengo muy claro si, en ese momento, tal conciencia estaba. Es posible que ahora, visto desde lejos, podamos extraer esa idea, pero en ese entonces lo que había era una reivindicación muy fuerte del cómic como un medio adulto. Hay que pensar una cosa: tú llegas al año 1975 en España con una Ley Fraga donde se especifica claramente que los tebeos son para niños.[7] Por ley no puede haber tebeos adultos, la censura deja muy claro que los tebeos son para niños. Aquí en Valencia, en 1968, el equipo

[7] La Ley de Prensa e Imprenta fue la legislación española en materia de prensa sancionada durante la dictadura de Francisco Franco en 1966. En su Capítulo II, «Artículo 15. Publicaciones Infantiles», no especifica nada en particular sobre los cómics o tebeos, aunque su texto señala: «Un Estatuto especial regulará la impresión, edición y difusión de publicaciones que, por su carácter, objeto o presentación, aparezcan como principalmente destinadas a los niños y adolescentes». La ley es identificada con el nombre de su promulgador, Manuel Fraga Iribarne, ministro de Información y Turismo del régimen franquista entre 1962 y 1969. Tras la muerte de Franco, Fraga fue una figura central del partido Alianza Popular (1976-1989) y luego de su sucesor, el Partido Popular. Ocupó cargos políticos de relevancia en España durante medio siglo, tanto en tiempos de la dictadura como en tiempos de la democracia, hasta su fallecimiento en 2012.

Crónica y el equipo Realidad, que formaban parte de los grupos de vanguardia creativa de la Estampa Popular, muy combativa contra el franquismo, van a Francia, coinciden con la famosísima exposición de *Bande Dessineé et Figuration narrative*[8] en el Museo del Louvre y vuelven con el encargo de una editora de hacer un cómic político. El Equipo Crónica y el Equipo Realidad firman unos cómics políticos, uno llamado *Coágulos y sanguijuelas* y el otro *Biografías de Cervantes, Goya y otros*. El caso es que esos cómics nunca ven la luz: la censura indica que no pueden salir porque «estos tebeos no son para niños». Hay que pensar que en el 75 la gente quiere eliminar a la censura y hay un movimiento fuertísimo de reivindicación del cómic adulto.

De repente empiezan a aparecer revistas como *Delta*, *Tótem*, *1984*, *Creepy*, *Comix Internacional*, *Cimoc*, *Cairo*, *El Víbora*... todas revistas que van en la línea de un cómic adulto, justamente, además, cuando el cómic infantil va en picado. Editorial Bruguera se sigue viendo como el elemento infantil, se hunde y es comprada por el Grupo Zeta, por Ediciones B. Bruguera quiebra y el cómic infantil se ve como una especie de remanente del franquismo. Evidentemente, si lo ves ahora, era una búsqueda del cómic de su lugar dentro de la oferta cultural, dentro de la oferta creativa. Hoy estamos en una situación donde, aunque existen rémoras todavía, en España el cómic se está reconociendo y ha encontrado su lugar. Lo tienes en muchos ejemplos. Primero, que ya forma parte natural de la prensa, prácticamente toda la prensa habla de cómics.

SG: Ha roto la «barrera» de la prensa.

AP: Esa barrera se consiguió romper. Es importantísimo lo que ha hecho el Premio Nacional del Cómic. Es muy curioso que antes del Premio Nacional (su primera edición es de 2007), prácticamente no aparece nada de cómic en prensa. Digamos que hacía falta una especie de bendición de la cultura oficial de que el cómic es un arte más y vino por los Premios Nacionales. Si los Premios Nacionales son un reconocimiento a la cultura y el cómic tiene el suyo, la lógica aristotélica es clara: entonces, «es cultura». Y, de repente, toda la prensa empieza a hablar de cómic, de manera habitual. Creo que de alguna manera la prensa se ha dado cuenta y ese lugar ya lo hemos ganado, incluso comercialmente. Si algo ha tenido de bueno la novela gráfica es que ha permitido encontrar un sitio en las librerías generalistas. No hace muchos años que los cómics solo se vendían en las comiquerías. En la librería generalista no había un cómic, salvo *Mortadelo y Filemón* y *Asterix*, a lo sumo un *Tintín*. Es que no hay que dejar de lado las cosas pequeñas. Los cómics no aparecían en las librerías generalistas porque antes eran «grapas» y ese es un formato que en una librería generalista no tiene lugar por razones logísticas. Cuando de repente te aparece un tebeo en formato libro con su tapa dura, su lomo, que ya no se va a destrozar si lo tocas, automáticamente entra dentro de la librería

[8] Bande Dessineé et Figuration narrative fue una exposición antológica sobre el noveno arte celebrada en el Museo del Louvre en 1967. El evento, pionero en el mundo, fue parte de un «efervescente clima cultural de descubrimiento y revalorización crítica de un medio tradicional [que] propició la aparición del nuevo género del comic adulto en Francia, formalmente sofisticado y con una acentuada inspiración erótica [...]». La palabra entre corchetes es edición nuestra. Gubern, R. «Nacimiento del cómic adulto en Francia. Las nuevas heroínas fantaeróticas destinadas a un público lector culto y adulto», en COMA, J. (dir.). *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp. 645.

generalista. Esta es la triste realidad, hemos llegado a muchas cosas a veces por tonterías y el cambio de formato fue fundamental. Y la novela gráfica entra en la gran librería generalista, indudablemente, tanto por la variedad temática, por el Premio Nacional, como por el hecho de que las librerías dicen «esto sí».

SG: Los formatos están cargados de significados.

AP: Claro, y de necesidades y posibilidades. ¿Por qué no había antes tebeos en las bibliotecas públicas? Porque las grapas iban a ser destrozadas o estaban en un lugar abajo, para los niños. Es que no podías «prestar una grapa», prestas un libro.

III. EL CÓMIC EN RECEPCIÓN:

los públicos, el consumo, la sociedad

SG: ¿También contribuyeron los Salones a difundir el cómic en la consideración social, en la prensa desde los ochenta o solo fue el Premio Nacional del Cómic el que tuvo ese mérito?

AP: Esto es algo que todo el mundo se pregunta. Ubiquémonos en el año 90, 95, cuando el Salón de Barcelona tenía entonces cincuenta, sesenta mil visitantes. La pregunta era siempre la misma: «¿dónde están estos cincuenta mil el resto del año?». Porque los tebeos no venden tanto. Entonces, ¿tenía un efecto sobre la industria? Bueno, creo que tenía efectos comerciales y es que, para muchas editoriales, las ventas del Salón les permitían subsistir.

En el Salón de Barcelona se vendía mucho y, sin los márgenes de librero y distribuidor, el cincuenta por ciento del libro se va entre el librero y el distribuidor. Si tú lo vendes directamente, te quedas ese cincuenta por ciento. Con lo cual, si para amortizar una tirada tienes que vender cien ejemplares, de repente, con cincuenta que hayas vendido en el evento, la amortizas. Más que con la creación de públicos, que también, el Salón tenía que ver con una financiación de las editoriales porque es cierto que el Salón de Barcelona generaba una gran fiesta del cómic alrededor suyo, pero era muy efímera. Y la pregunta siempre nos la hacíamos todos, «¿dónde están estos cincuenta mil, cien mil personas, el resto del año?».

LB: Y en relación con eso, ¿cuál es para vos el perfil del público lector de cómic en España y en Europa en general? Si te animas a hacer una especie de «minisociología» de los lectores.

AP: Creo que hoy estamos en un momento de evolución. Hace diez años, en 2007,[9] te diría: un *friki* de treinta años que lleva leyendo superhéroes toda la vida y que ha entrado por ahí al mundo del cómic. Ten en cuenta que el cómic tenía un componente evidentemente muy masculino. Pero de un tiempo a esta parte las cosas están cambiando. Primero, por el impacto del manga, que es brutal. Creo que en los sectores jóvenes vende bastante el manga y no me extrañaría que, aunque no sabemos cifras de venta, lo que más se vende en España sea manga, salvo excepciones tipo Paco Roca.

Esto transforma también el perfil del lector porque el manga ha permitido otra cosa y es que ese indudable remanente machista que tiene el lector de cómics, el manga lo ha quitado de un plumazo. Hay sobre todo «lectoras» de manga y esto cambia el perfil. Hay

[9] Recordemos que la entrevista a Álvaro Pons fue realizada en 2017.

que tener en cuenta que también, de un tiempo a esta parte, han entrado muchas autoras de cómic que han arrastrado también lectoras. Y si hacemos caso, por ejemplo, a los estudios que hace el Ministerio de Cultura, el perfil del lector en general en España es una mujer de entre veinte y treinta años, con lo cual ese debería ser el *target* al que hay que apuntar.

Si en el cómic tenemos que ir a lo mismo, tendríamos que buscar lectoras, evidentemente, porque leen más que los hombres. En el cómic eso no se da todavía porque es un medio muy masculino. Tú vas a cualquier salón del cómic y se nota. Cuando te vas a un Salón del Manga no pasa eso, ves que hay un *fifty-fifty*, posiblemente más chicas que chicos. Lo que hay que ver es si todos esos lectores de manga pasarán a ser lectores generales de cómic.

LB: A veces el manga parece otro lenguaje, casi.

AP: El manga es un lenguaje para gente joven y es un lenguaje que ellos asumen muy fácilmente. Yo lo veo en mi hijo, que tiene siete años y medio de edad, llevará dos años leyendo y ahora está leyendo manga. ¿Por qué? Porque las series de televisión que ve son de anime, entonces, digamos que sus referentes visuales, estéticos, son los del manga. Y para ellos es muy natural entrar en ese mundo. Los niños tienen una estética visual muy diferente a la que tenemos nosotros porque ellos ven series como las de aventuras, *Gumball*, que son muy ricas desde el punto de vista visual. Su cultura visual es diferente a la que tuvimos nosotros de niños.

SG: ¿Y qué opinas de la producción de un autor como Antonio Hitos, que construye una obra que se presta para una lectura tanto de hombres como de mujeres?

AP: Bueno, creo que eso ya es muy habitual, a excepción de los grandes géneros, tipo superhéroes, que siguen siendo fundamentalmente machistas, aunque con excepciones. Ahora lo estamos viendo en Marvel, donde se ha creado toda una generación de tebeos que son claramente «unisex» o directamente femeninos. Existe toda una relectura de los superhéroes, estilo *Miss Marvel*, *Hellcat*, *Dark Phoenix*, la misma *Capitana Marvel*, *Moon Girl y el Dinosaurio Diabólico*... Estas series, primero, están hechas por chicas, lo cual es importante y, segundo, cambian completamente la mentalidad del superhéroe y eso está bien, le están dando un aspecto diferente y ascendente. Antonio Hitos forma parte de una nueva generación de autores y autoras extraordinaria que se preguntan sobre las posibilidades del cómic, hasta dónde pueden llegar.

LB: Además, el cómic de los años ochenta estaba muy marcado por la ciencia ficción, que ya como género literario era un género «machista».

AP: Una ciencia ficción hecha por hombres para hombres, eso siempre hay que tenerlo en cuenta. Claro, tú coges un tebeo de los ochenta y el personaje protagonista siempre es un hombre, la mujer es siempre *sexy* y está al servicio del hombre, sigue el canon del tebeo masculino de los años treinta. De todas maneras, con eso siempre soy muy condescendiente en el sentido de que hay que poner siempre las lecturas en su contexto y el contexto de la sociedad occidental desde los años treinta hasta los ochenta-noventa es el de una sociedad machista. A mí me formaron en una educación claramente machista.

Es lo mismo que la famosa acusación del Tintín racista por *Tintín en el Congo*. Pues claro que *Tintín en el Congo* es racista y colonialista, pero toma a cualquier ciudadano

belga del año 1931 (que es el año de edición de ese álbum) y dime si no era racista y colonialista. Claro que lo es, como toda Europa seguramente, porque la época lo era y porque los tebeos, a diferencia de otras artes, siempre han sido expresiones de la sociedad.

A diferencia de otras artes, como en la pintura o en la escultura, donde los artistas eran «élites», en el cómic el artista era «gente de la calle», no había elites artísticas. El que dibujaba tebeos era un currante, una persona que trabajaba en eso y ya está. La gran mayoría de los dibujantes de cómic era gente de la calle con conocimiento de la calle, no tenían formación artística. Eran autodidactas todos. Entonces, esa gente de la calle mostraba lo que pasaba en la calle. ¿Qué quieres esperar de eso? ¿Un discurso profeminista? Eran discursos sociológicos de lo que estaba pasando en ese momento. Los tebeos de los setenta eran machistas porque la sociedad era muy machista. Lo que no tendría sentido es hacer hoy un tebeo de los años setenta porque afortunadamente nuestra sociedad ha cambiado y quiere dejar atrás esos comportamientos machistas.

LB: En todo caso es posible encontrar una mirada más crítica si uno se muda un poco de género y va al humor, por ejemplo.

AP: Por ejemplo. Pero es que el humor siempre ha buscado transgredir las normas, su propia función es transgredir. Nos guste o no, precisamente, la función del humor es eso, romper las barreras, romper las líneas rojas e ir adonde pueda en contra de todo, molestar. Pero los otros tipos de género son muy conservadores.

La historieta de aventuras es muy conservadora. Toma cualquier historieta de aventuras donde el héroe no sea un hombre. Ni siquiera Oesterheld llega a ese límite, pero porque Oesterheld obviamente sería un machista como lo era cualquier argentino de los años cincuenta o como lo era un español en esos años porque la sociedad era así en ese momento. Es porque lo habían formado así.

A mí me educaron en que las mujeres tienen que dedicarse a estar en casa y los hombres a trabajar, he sido yo que con el tiempo he aprendido a ver las cosas de otra manera. Pero yo entiendo el contexto de la época: tú no puedes sacar a la gente del contexto de la época. ¿Cuántas mujeres en la España de los cincuenta, en la Argentina de los cincuenta, trabajaban y eran independientes? En España ya te digo que esto no era normal porque estábamos en pleno franquismo y, encima, la mujer estaba supeditada al hecho de que para trabajar necesitaba la firma del marido. O sea, estamos hablando de las sociedades que son y los cómics nos permiten hacer un análisis sociológico de cada época, no para justificarlo, sino para comprender la realidad de cada momento e intentar no repetirlo.

SG: Álvaro, recién hablaste sobre humor. ¿Cómo ves el devenir comercial de la revista *El Jueves*?

AP: Está bajando en ventas sistemáticamente, pero como toda la prensa escrita. Muchos pensaban que *El Jueves* no iba a sobrevivir a la marcha de Manel Fontdevila, Albert Monteys, Manuel Bartual, Lalo Kubala,[10] todos los grandes se van se pensaba que la publicación en unos meses cerraría,

[10] Estos historietistas abandonaron *El Jueves* tras un episodio de censura a una portada que el semanario dedicó a la abdicación del Rey Juan Carlos I de España y crear la publicación digital *Orgullo y Satisfacción*, de temática política. Los hechos ocurrieron en la primera semana de junio de 2014. De frecuencia mensual, *Orgullo y Satisfacción* dejó de publicarse a fines de 2017.

pero todavía está. Es cierto que se puede pensar que quizás no tiene el mismo nivel que tenía antes, pero es un error comparar porque es una revista diferente con una generación de jóvenes autores y autoras muy interesante: han sabido, digamos, recoger una nueva generación. Pero yo creo que lo más importante es que ha cambiado la mentalidad de la revista, de haber sido una revista fundamentalmente política, ahora es una revista más social, es un cambio clave. Y tiene detrás a un grupo muy potente como RBA, eso la mantiene. Pero si tú miras las ventas que dan las distribuciones, éstas van bajando y bajando, pero repito, no es un fenómeno de *El Jueves*, es de toda la prensa escrita. Hace quince años, *El País* vendía un millón de ejemplares y ahora vende cien mil. Toda la prensa escrita está bajando sus ventas y, sin embargo, estamos paradójicamente en un momento donde hay una proliferación de revistas. Volvemos siempre a ciertas paradojas y es que editar resulta muy barato ahora.

LB: Parece que las lógicas de consumo no son las mismas que las lógicas de producción.

AP: También es cierto que hemos vivido un proceso por el cual los costos de producción tecnológica de la impresión se han abaratado de una manera espectacular, entonces, editar con calidad ahora es muy fácil. Hoy en día la distribución y la impresión se han hecho puntuales, tú puedes imprimir «a la carta».[11] Tú vas a una imprenta y dices: «No, yo quiero 173». Nadie te va a decir nada y, si quiero imprimir doscientos, pues doscientos. ¿Esto qué ha generado? Están apareciendo multitud de revistas, más que nunca, muchas de ellas con ventas por internet, por suscripción, pero las revistas clásicas están hundiéndose.

Es una situación paradójica en que las revistas de toda la vida ya no aguantan y están cerrando en forma sistemática porque además ya no hay quioscos donde venderlas. La contracción ha sido brutal porque el quiosco ya no puede sobrevivir de vender revistas y periódicos y se dedica a vender otras cosas.

IV. CÓMIC E INVESTIGACIÓN:

el campo, los temas y las hipótesis

LB: Una última pregunta porque has sido muy generoso y muy paciente. Jugando un poco, ¿qué temas recomendarías para que se investiguen académicamente?

AP: Esto siempre lo digo. Yo vengo de un campo, que es la física, donde encontrar un tema nuevo es imposible. Y cuando hablo con la gente de humanidades, veo que un campo como el cómic es «virgen», completamente. La gran ventaja del cómic no es que haya un campo por investigar, es que no hay ninguno investigado. ¿Cuántas tesis doctorales hablan del cómic? En Francia, bastantes, pero pocas.

La ventaja del cómic es que es un campo transversal y se puede investigar desde cualquier aproximación. Desde la filología, el análisis literario o el equivalente a la teoría literaria, análisis de obras, análisis de autores, análisis de épocas (todo esto no está hecho), análisis semiótico, puedes hacer análisis filosófico, análisis histórico, análisis artístico. Yo he ido a muchas tesis doctorales como tribunal, por eso de ser doctor (aunque lo sea de física), pues cuando empezaron a salir tesis doctorales en cómic y no había

[11] Llamada también «impresión a demanda».

doctores, me llamaban a mí. Y ahora estoy codirigiendo una, y he ayudado a muchos.

LB: ¿Qué viste en esos tribunales?

AP: Por ejemplo, la última que me gustó mucho, es desde la Arquitectura [risas]. Es que cualquier aproximación es buena. Reconozco que últimamente en los tribunales suelo ser un poco más quisquilloso porque en las tesis doctorales veo que los doctorandos suelen perder media tesis en justificar por qué hacen una tesis sobre cómic y hacen una historia del cómic. Y a todos les digo lo mismo: «Ya no hace falta, entra directamente en lo que tienes que analizar. Ya hemos pasado el momento de tener que hablar de historia».

LB: Eso es un síntoma de que todavía no hay un campo armado, que todo el mundo empiece por la historia del cómic…

AP: Yo creo que es también porque dentro de la academia a veces hay un poco de miedo, de respeto, de pensar que hay que pedir permiso. Ya ese punto lo hemos pasado, ya hemos hablado de la historia del cómic. «Chico, entra ya directamente en el tema, no hace falta que me cuentes la historia del comic, que ya la conocemos todos». A partir de ahí, es un campo donde está todo por investigar y cualquier aproximación es válida.

SG: ¿Y alguna cuestión que sea de tu interés, para estudiar?

AP: Hay muchas cosas que me interesan dentro del comic. Hay una parte histórica que me gusta mucho, que es la parte del comic español de los años cincuenta, porque me parece muy interesante a nivel sociológico, el reflejo de la sociedad que el cómic español hace en esa época. Ese es un tema sobre el que he escrito bastante. Hay temas puramente formales del cómic que me interesan, por ejemplo, estoy escribiendo un artículo sobre la poesía en el cómic. También por las conexiones que tiene con la abstracción en el cómic, las posibilidades de que el cómic no sea solo un medio narrativo. A veces tenemos ese lastre del cómic como medio narrativo, cuando se trata de un lenguaje que te permite cualquier aproximación. Ahora, por ejemplo, está habiendo todo un campo del cómic poético, de gente que está haciendo poesía en el cómic, y me parece apasionante. Es un tema que me interesa mucho y que me parece que abre nuevos caminos. En general, todas esas partes formales, de rupturas de los cánones, me interesan mucho. Es un tema donde ya partes, también, de un conocimiento previo del comic, no tienes por qué justificar, ya estás pasando al paso siguiente.

LB: En Argentina estuvo de moda, hasta hace algunos años, la cuestión del cómic autobiográfico como objeto de investigación.

AP: Otro tema que también me interesa es la visión del cómic desde la perspectiva femenina, la introducción de las autoras. Cuando vienes de mucho tiempo leyendo cómics, si te metes en el mundo académico, el problema que tienes es que te cuesta especializarte, ves tantas opciones que te cuesta. Hay una parte que me ha interesado mucho que es la parte histórica del cómic valenciano. Y de los impactos y relaciones que existen entre las vanguardias artísticas y las vanguardias del cómic. A raíz de la exposición de *Valencia Línea Clara*, es algo que he trabajado. Hay varios campos de investigación muy interesantes y reitero que el cómic es un campo virgen completamente para investigar. O sea, ¿cuántas tesis se han hecho sobre Oesterheld? Pocas, seguro. Porque la figura de Oesterheld debería dar para una carrera entera, es que da para

decenas de tesis doctorales, solo desde el punto de vista puramente histórico. Ya no te digo todo el cómic argentino: Horacio Altuna, Carlos Trillo, Robin Wood. Cualquiera de estos autores da para una tesis doctoral y desde aproximaciones muy diferentes.

LB: Bueno, yo vengo del campo de la filología, del campo de la literatura, y el prejuicio que existe se remonta a cincuenta años atrás, digamos.

AP: Claro, pero es un prejuicio que hay que romper porque se hacen tesis de cualquier autor del cual ya se han hecho cien tesis. Yo lo veo en Filología Francesa, aquí en Valencia. ¿Por qué me volvéis a hacer una tesis sobre Baudelaire? ¿Otra vez? Pero si ya tenéis que haber hecho una tesis de todos y cada uno de los poemas de Baudelaire. Haz sobre cualquier autor francés de cómic. Y, de hecho, la tesis de Adela Cortijo es sobre Boris Vian a través de los cómics y ha encontrado un campo excelente para investigar. Ahora, la tesis que estoy codirigiendo en Historia es sobre el fanzine español. El profesor de Historia que la dirige viene del mundo del cine y me decía: «Es que la cantidad de cosas que se pueden estudiar…». Pues claro que hay cantidad de cosas, ya desde el punto de vista de la Historia, todo se puede estudiar.

SG: O la no ficción, el caso de Daniel Torres con *La Casa*, la investigación que él he hecho, todo lo de Joe Sacco…

AP: El periodismo en el cómic, el comic autobiográfico, el ensayo en el cómic, lo que son los «cómics abstractos», los cómics que se van de la narrativa, la propia evolución de los géneros narrativos o discursivos en el cómic. Igual que hay tesis sobre el género en la literatura o en el cine, ¿por qué no hay tesis sobre los géneros en el cómic? Tenemos todo el campo abierto, hay que tirarse a la piscina porque no hay nada hecho. Es que tú haces cuenta de las tesis doctorales que se han leído sobre cómic, en Francia se han leído bastantes, pero en España, acaso en los tres años recientes se han leído más que en los últimos veinticinco.

Bibliografía citada

BARRERO, M. y LÓPEZ, F. *La industria del cómic en España en 2017. Un año de (aparente) bonanza.* Documento de la Redacción de *Tebeosfera*. España, ACyT Ediciones, 2018. Disponible en https://www.tebeosfera.com/anexos/informe_tebeosfera_2017.pdf

BERONE, L. *Siete intentos de escritura sobre Héctor Oesterheld. Géneros, intertextos y temas de la historieta argentina clásica*. Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina, vol. 7. Córdoba, Universidad Nacional de Córdiba, 2015. Disponible en https://historietasargentinas.files.wordpress.com/2020/08/sieteintentoslibroberone.pdf

COMA, J. *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983.

GAGO, S. «Una mirada comparativa sobre la edición y circulación de historietas en España y Argentina en el siglo XXI», en *Caracol*, n.º 15 (2018), pp. 260-285. Universidade de São Paulo. Disponible en https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=583766819010

GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

GUBERN, R. «Nacimiento del cómic adulto en Francia. Las nuevas heroínas fantaeróticas destinadas a un público lector culto y adulto», en COMA, J. (dir.). *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp. 645-652.

LLADÓ, F. *Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona, Glénat, 2001.

MASOTTA, O. *La historieta en el mundo moderno*. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1970.

MOIX, T. *Los comics, arte para el consumo y formas pop*. Llibres de Sinera, Barcelona, 1968.

PÉREZ DEL SOLAR, P. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española*. Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Vervuert, 2013.

PONS, A. *La Cárcel de Papel. Diario de un lector de tebeos (2002-2016)*. Salamanca, Confluencias, 2017.

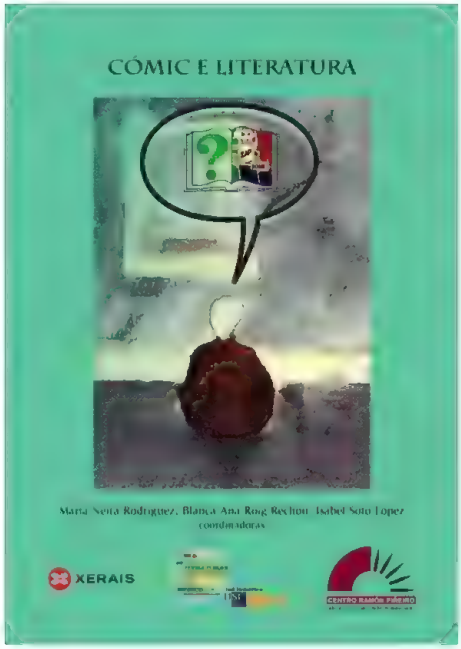
CuCoCrítica

Cómic e literatura

Neira Rodríguez, M., Roig Rechou, B. y Soto López, I. (coord.)

Edicións Xerais de Galicia, 2022

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2241



Cómic e literatura es un volumen publicado por la Red Temática LIJMI en el que han colaborado investigadores de los ámbitos ibérico e iberoamericano con aportaciones centradas en el noveno arte. Está enfocado sobre todo en la investigación acerca del cómic y la educación. Se estructura en seis capítulos: el primero funciona a modo de prólogo, el segundo y el tercero se reparten el grueso del contenido teórico, el cuarto consiste en una lista de títulos recomendados, el quinto es un compendio de reseñas y el sexto es un ensayo que cierra el libro a modo de conclusión.

El primer capítulo presenta tanto el monográfico como la llamativa postura lingüística elegida por la Red Temática LIJMI al editar el libro: cada contribución está escrita en la lengua nativa de cada investigador, ya que cuenta con que las similitudes entre lenguas romances serán suficientes para garantizar la comprensión del texto. La única excepción son los capítulos en euskera, para los cuales se facilita una traducción al gallego a cargo de Noelia García e Inés Mosquera. También se ha optado por una diversidad terminológica para hablar del cómic, en parte debido a la falta de una definición que el medio ha tenido desde su nacimiento. Así, cada autor emplea el término que cree más adecuado y que refleja sus peculiaridades nacionales: «cómic», «historia em quadrinhos», «banda deseñada», «historieta», etc.

El segundo capítulo lleva por título «Panorámicas del ámbito ibérico» y ofrece cinco estudios sobre la industria del cómic y la valoración social del medio, centrados cada uno en un territorio de la península ibérica. El primer estudio, «Biografías gráficas para la educación literaria: literatura española en el cómic», escrito por José Rovira Collado, ofrece un repaso general del género biográfico en formato cómic y analiza y compara tres ejemplos recientes: *Emilia, de la oscuridad a la luz* (2021), *Valle-Inclán* (2021) y *Ligero de Equipaje. Vida de Antonio Machado*

(2019). Si bien reconoce que se detectan algunas deficiencias o incoherencias desde el punto de vista filológico, los atribuye a licencias artísticas. Además, destaca su potencial didáctico o divulgativo, ya que el contenido es de carácter introductorio. Según Rovira, otro aspecto positivo es que en este tipo de obras se difuminan las fronteras entre cómic y literatura y cómic e historia literaria, lo que favorece el reconocimiento académico del cómic.

El segundo estudio, firmado por Moisès Selfa Sastre, Caterina Valriu Llinàs y Xavier Mínguez López, se titula «El còmic i la novel·la gràfica en català al segle XXI: revistes, autores i autors, títols i editorials destacats». Los tres autores nos ofrecen un repaso del panorama editorial del cómic en catalán. Si bien se diferencia entre cómic y novela gráfica, se reconoce que la frontera entre ambos es difusa y estos términos se usan más como caracterizadores que como categorías. Comienzan recordando la historia del género en los territorios catalanoparlantes, el cual comenzó en revistas como *Cavall Fort* y *Tretzevents* que, con el tiempo, serían el germen de las revistas infantiles consolidadas desde hace años, como *Cucofera* o *Camacuc*, y fueron una prueba del éxito del cómic entre el público infantil. Para los autores, los rasgos que caracterizan la industria del cómic en catalán en el siglo XXI son la predominancia del humor y la lengua viva, la importancia de la ilustración (sobre todo en el cómic para un público infantil), la abundancia de adaptaciones de obras de la literatura universal y, en el cómic para un público juvenil, la creciente complejidad de los personajes, las historias y las relaciones interpersonales que se representan. La industria catalana del cómic goza de buena salud y los autores destacan la labor de editoriales como La Galera, Combel, Norma Editorial y Bromera.

El tercer estudio, «Cómic, ilustración e literatura en Galicia. Da prensa escrita á novela gráfica actual», está escrito por Juan L. Lorenzo-Otero y Carmen Franco-Vázquez. Comienza con un amplio recorrido histórico del nacimiento del cómic y la narrativa en imágenes, explicando las diferencias entre las tres industrias y modelos estéticos principales del medio: el *comic-book* estadounidense, la *bande dessinée* francesa y el manga japonés. Destaca los hitos históricos más relevantes como la revalorización cultural de los cómics que se produjo en Francia en la década de 1960 y la llegada del manga a Europa y Occidente en los años 80, así como la influencia que este tuvo en los artistas de cómic posteriores. A partir de la globalización, que tuvo lugar en la misma década, los artistas fueron mezclando los tres estilos y añadieron influencias de las Bellas Artes.

Si bien es de agradecer el repaso histórico del cómic a nivel mundial y más al ser un contexto necesario para hablar de la situación específica de cualquier territorio, queda un poco desorganizado que aparezca en el tercer estudio, cuando ya se ha entrado en materia. Para futuros monográficos con una estructura similar, quizás se podría incluir una sección de cuestiones históricas y contextuales en la introducción para poder disponer de esta información desde el principio, sobre todo si los lectores potenciales del libro son mediadores literarios, que no tienen por qué conocer la historia del cómic.

Tras la introducción global, Lorenzo-Otero y Franco-Vázquez se centran en las especificidades del territorio gallego: antes de los años 70, apenas había muestras de *banda deseñada*, pero fue en esta década cuando aparecieron las primeras revistas y fanzines. En los años 80, la producción de revistas y fanzines, que comenzaba a despegar en la época anterior, aumentó todavía más y, de la mano de la editorial Xerais, se empezaron a explorar las posibilidades didácticas del cómic en libros de texto de educación primaria. En la década de los 90 siguieron desarrollándose varias

tendencias: el cómic de temática histórica, sobre todo gallega, y el humor gráfico en prensa. En el ámbito de la investigación, se publicaron monográficos sobre el cómic gallego y se incluyeron los cómics en el proyecto «Informes de literatura» del Centro Ramón Piñeiro para la Investigación en Humanidades. Ya en el siglo XXI, se produce la consolidación del medio y aparecen propuestas intimistas de carácter artístico. Los autores destacan la publicación de H2Oil, de la mano del colectivo Chapapote, a raíz de la tragedia medioambiental que supuso el hundimiento del buque petrolero Prestige cerca de las costas gallegas en 2002. El sector se profesionaliza y se estabiliza, comienzan a celebrarse certámenes y surgen editoriales especializadas.

Tras este exhaustivo repaso de la historia del cómic en Galicia, los autores ofrecen una relación de ilustradores gallegos que consideran fundamentales. En sus observaciones finales destacan la falta de un tejido productivo de cómic en Galicia a lo largo de la historia, lo que limitó el trabajo de los artistas y provocó que no se desarrollase un estilo dominante que se pudiera estandarizar, aunque favoreció la experimentación. Al igual que los autores de los estudios anteriores, hablan del poder del cómic para acercar la literatura a un público más amplio.

El cuarto estudio, «BD portuguesa e educação literaria», escrito por José Antonio Gomes, Elisama Oliveira y Ana Cristina Macedo, contextualiza el estado actual de la industria del cómic en Portugal. Se remonta a la caricatura política y social de Rafael Bordalo Pinheiro y a las *Aventuras de Quim e Manecas* de Stuart de Carvalhais como precursoras del cómic portugués. Según recogen los autores, en la actualidad destacan las adaptaciones de obras literarias y de temática histórica, mientras que la tendencia editorial de hoy en día es un cómic dirigido a un público juvenil y adulto, más que infantil. La existencia de librerías especializadas en cómic es una muestra de lo asentado que está el medio. Además, los autores ofrecen una serie de características propias del cómic, pero la más relevante y la que lo diferencia de la literatura dentro del sector editorial es la prevalencia de la imagen sobre el texto. Al igual que en los estudios anteriores, se destaca el potencial didáctico del cómic para la enseñanza de literatura: el componente estético y cultural del cómic permite establecer puntos de contacto con la historia, el cine y las artes visuales, mientras que el discurso icónico lo hace más atractivo para el público infantil. Asimismo, posee mucho potencial intermedial e intertextual, ayuda a desarrollar las competencias de lectura de textos visuales que, a su vez, contribuyen a mejorar la interpretación de textos literarios y potencia la creatividad y la imaginación del alumnado.

El quinto estudio, firmado por Xabier Etxaniz Erle y Manu López Gaseni y titulado «Komikia Euskal Haur eta Gazte Literaturan», ofrece una panorámica histórica sobre el cómic vasco y se centra en la literatura infantil y juvenil. Nace entre los años setenta y los ochenta en revistas de las que se sacarían, posteriormente, álbums recopilatorios. Los autores también destacarían el papel de la traducción de *Tintín* y *Astérix* en la popularización del medio. A partir de la década de 1980, el gobierno vasco impulsó la industria del cómic para favorecer la normalización lingüística, pero en el 2000 se paralizó esta actividad. Al rescate de la industria del cómic apareció en 2005 la revista *Xabiroi*, de publicación trimestral y con un especial enfoque en los centros educativos. Además, nacieron editoriales como Sauré, Astiberri y Harriet, que dieron nuevas fuerzas a la industria vasca del cómic. En última instancia, los autores notan la falta de producción de cómics en los últimos años, pero son optimistas en cuanto al futuro de este medio dentro de la literatura infantil y juvenil vasca.

El segundo capítulo nos ofrece dos estudios similares a los anteriores, pero centrados en dos territorios iberoamericanos: Brasil y México. El primero, firmado por Alice Áurea Penteado Martha y Vera Teixeira de Aguiar, lleva por título «Literatura brasileira em quadrinhos: uma viagem civilizada». En Brasil, hasta hace poco, el cómic estaba poco valorado y marginado en el ámbito académico, pero desde la segunda mitad del siglo XX varios académicos se han esforzado para incorporarlo en sus investigaciones y revalorizarlo, lo que ha propiciado una tendencia de adaptación de obras narrativas nacionales al cómic. En este sentido, las autoras destacan el papel fundamental de la Editora Brasil-Americana Ltda. y las numerosas adaptaciones de obras de Jorge Amado, que valoraba mucho las adaptaciones a cómic. A finales del siglo XX, la adaptación entra en crisis, pero se recupera a principios de este siglo, gracias a que el Ministerio da Educação y las bibliotecas escolares le dan importancia al formato. Desde entonces, según recogen las autoras, la calidad y la diversidad de las adaptaciones no hace más que aumentar y, como muestra, ofrecen una nómina de cinco artistas notables actuales: Rodrigo Rosa, Eloar Guazzelli Filho, Fábio Moon, Gabriel Bá y André Diniz. Además, realizan un pequeño estudio sobre dos obras para hacer énfasis en la calidad de las adaptaciones de clásicos: *Negrinho do pastoreiro* (André Diniz, 2012), del que destacan cómo se humaniza y se da profundidad al protagonista, y *Dois irmãos* (Fábio Moon y Gabriel Bá, 2015), ganadora de un Premio Eisner y de la cual halagan la destreza de los autores para representar el *timing*. Finalmente, Penteado y Teixeira ensalzan el potencial creativo del cómic y su papel en la formación de los lectores, así como el rol fundamental de las adaptaciones de clásicos nacionales en la construcción del proceso civilizatorio brasileño.

El siguiente estudio, de Laura Guerrero Guadarrama, Itzel Vargas Moreno y Ana María Fortoul Cazenave Tapie, se titula «La historieta en México: idas y venidas de *tlahuilos* posmodernos» y conecta la historia de la narración visual en México con los códices prehispánicos, que contaban la cultura y la historia de los pueblos mesoamericanos en un lenguaje pictoglífico. No es hasta el siglo XIX cuando se introduce en México la caricatura política de la mano de Constantino Escalante y Riego. A partir de ahí, el cómic en México pasará por las mismas etapas que en los Estados Unidos. En la segunda mitad del siglo XX proliferan las tiras cómicas, tanto importadas de EE.UU. como de producción propia. Las primeras historietas mexicanas se publicaron en blanco en negro en la sección de pasatiempos de los periódicos y el éxito que cosecharon entre el público motivó su publicación en cuadernillos independientes. Esta es la que las autoras denominan «época dorada» del cómic mexicano, caracterizada por la predominancia del medio tono y el casi fotorrealismo. Destacan la obra *Memín Pinguín* de Yolanda Vargas Dulché por su gran éxito y reconocen el gran trabajo de la autora al reflejar infancias con complejidades específicas, aunque admiten que la forma de dibujar a Memín es una caricatura racista. La segunda parte de su estudio se centra en el cómic mexicano en la posmodernidad. En la actualidad, el estilo de la época dorada tiende a mantenerse, aunque hay influencias del resto de estilos. La producción en general va dirigida a jóvenes y adultos, aunque también existe el cómic infantil, y los formatos y géneros son muy variados. Las autoras finalizan con un pronóstico optimista en cuanto a la superación de las crisis de la industria y prevén que el cómic comenzará a ocupar un lugar relevante en la cultura.

Estas panorámicas del segundo y tercer capítulo no solo prestan atención a la historia y al estado actual de la industria, sino que también ofrecen una serie de características específicas y distintivas del cómic en cada territorio. Esto destaca las semejanzas y diferencias entre culturas y, de

cara a la labor investigadora, facilita que los lectores de este monográfico se planteen un análisis comparado.

El cuarto capítulo consiste en una lista de 64 recomendaciones de cómics orientada a su empleo en la educación literaria. Están organizadas por idioma, en el mismo orden que los estudios del segundo y tercer capítulo, y constan únicamente de referencia bibliográfica y sinopsis, a modo de ficha. En el ámbito español, catalán, gallego y brasileño destacan el género histórico y la adaptación de obras literarias; en el portugués la selección tiende hacia temas intimistas; en el vasco sobresalen los temas familiares y de aventuras; y en el mexicano se prioriza la educación en valores, la temática social, la accesibilidad y entretenimiento del lector joven. Estas recomendaciones se complementan muy bien con el quinto capítulo, «Comentarios cara á formación lectora», que consta de 25 reseñas de obras también recomendadas. Ambos capítulos son un recurso muy útil para profesores u otro tipo de mediadores literarios.

Cierra el volumen Kenya Pineda con un sexto capítulo titulado «Cómic y mediación lectora» en el que compara la literatura y el cómic al intentar establecer un diálogo entre ambos. Pineda reivindica el cómic como arte que, debido a los muchos años de menosprecio, parece más alejado de la literatura de lo que realmente está. Aunque la experiencia lectora del cómic es distinta a la de la literatura, comparten espacios (bibliotecas y librerías) y cumplen el mismo objetivo: cubrir la necesidad del ser humano de narrarse.

Pineda también aborda el problema terminológico: cómic, historieta, tebeo… Y resume las dos posturas en el debate con respecto al término «novela gráfica»: culturalista e integradora. Para ella, «novela gráfica» funciona como «etiqueta editorial con tendencia a convertirse en un cajón de sastre»[375] y, por tanto, prefiere el término «cómic» para referirse al medio, aunque entiende que la coexistencia con otros términos en otros idiomas («historieta», «*banda deseñada*», «manga», etc.) es importante e imprescindible para referirse a características culturales y estéticas específicas.

También destaca el potencial del cómic para tejer redes intertextuales, así como su influencia en la competencia y formación lectoras en un mundo con una creciente convergencia mediática y en el que hay que poner el foco en los cruces entre literatura y otros campos culturales, como el cómic o los videojuegos. Menciona que, desde la revalorización del cómic en la década de los 70, se ha intentado incluir el cómic en los currículos de los institutos y se consideran más seriamente como material pedagógico y como parte de iniciativas de animación lectora. Por ello, aboga por seguir reconociendo las cualidades del medio como herramienta didáctica y de fomento de la lectura.

Cómic e literatura, como bien indica el título, se centra en los espacios de intersección entre estas dos artes. Aunque se centra especialmente en el papel del cómic en la enseñanza y la mediación lectora, también funciona como volumen introductorio sobre la historia del cómic. Ofrece panorámicas y repasos generales centrados en varios territorios, algunos muy exhaustivos, que se pueden utilizar como puerta de entrada para una investigación más profunda y especializada. En general, se nota que se ha escrito con un público específico en mente como son los

[375] NEIRA RODRÍGUEZ, M., ROIG RECHOU, B. y SOTO LÓPEZ, I. (coord.). *Cómic e literatura*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2022, p. 482

investigadores del campo de la enseñanza o los educadores o mediadores literarios, pero igualmente puede ser una lectura provechosa para otro tipo de perfil lector que esté interesado en el tema.

ANTÍA ARMADA-GONZÁLEZ

Antía Armada-González es graduada en Traducción e Interpretación por la Universidade de Vigo y en Lengua y Literatura Españolas por la Universidade de Santiago. Está terminando el Máster en Estudios de la Literatura y la Cultura por la Universidade de Santiago. Le interesan los estudios feministas y de género en la literatura y la traducción.

Lone Heroes and the Myth of the American West in Comic Books, 1945-1962

David Huxley

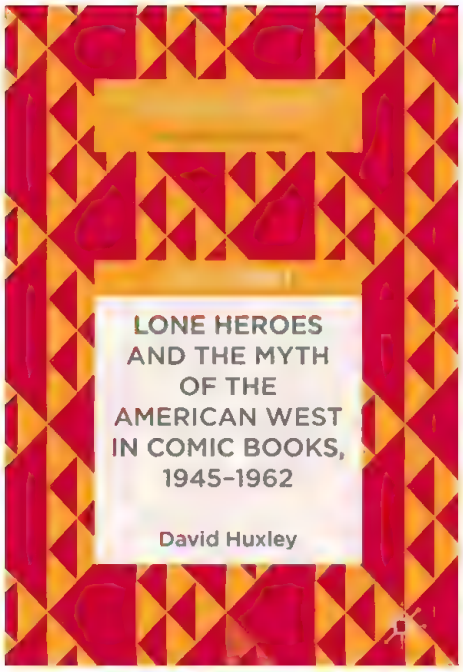
Palgrave MacMillan, 2018

The Comic Book Westerns. New Perspectives on a Global Genre

Christopher Conway y Antoinette Sol (eds.)

University of Nebraska Press, 2022

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2244



En el año 1977, Maurice Horn, en su esfuerzo por recuperar la historia del comic, sobre todo estadounidense, publica el libro *Comics of the American West* en el que realiza un recorrido histórico por el cómic del Oeste desde una perspectiva global, pero en realidad, tres cuartas partes del libro estaban dedicadas al cómic estadounidense. Una de las cuestiones interesantes del libro es la siguiente frase que aparece en la introducción:

> Yet, despite the growing acceptance of both the American West and American comic art as basic reflections of the American social and psychological fabric, no book on Western comics has ever appeared in print [...] this study, the first ever attempted on this vast and fascinating subject, will endeavour to bridge this regrettable gap.[1]

[1] «Sin embargo, a pesar de la creciente aceptación tanto del Oeste americano como del arte del cómic como reflejos básicos del tejido social y psicológico americano, nunca se ha publicado un libro sobre el cómic del Oeste [...] Este estudio, el primero que se ha realizado sobre este vasto y fascinante tema, tratará de llenar este lamentable vacío» (traducción propia). Horn, M. *Comics of the American West*. Nueva York, Winchester Press, 1977, pp. 9-10.

Con esta afirmación, Horn pretende exponer que la historiografía del medio hasta ese momento estaba muy mediatizada por la enorme presencia del cómic de superhéroes en el mercado norteamericano en los años setenta, que había condicionado las historias de los cómics hasta ese momento de manera que, en el caso que a él le ocupaba, se habían realizado pocos estudios dedicados a estudiar la presencia del género del oeste en el comic estadounidense.

En los casi cincuenta años que han pasado desde la publicación del libro de Horn, el panorama tampoco ha cambiado excesivamente. Sin embargo, hay dos libros recientes que vienen a paliar un poco este vacío. Por un lado, en *Lone Heroes and the Myth of the American West in Comic Books, 1945-1962* David Huxley analiza la importancia que tuvo este género en el panorama del *comic-book* estadounidense en los años recogidos en el estudio. A partir de la figura del héroe solitario, el autor nos muestra la enorme cantidad de series del Oeste que se publicaban en Estados Unidos —y también en Reino Unido— en esa época. Series, muchas de ellas, dedicadas a contar las andanzas de personajes históricos como Buffalo Bill o Billy *the Kid*, pero también muchas otras que estaban protagonizadas por personajes que procedían del cine o la televisión. Así, se disputaban el favor del público cabeceras dedicadas a *Hopalong Cassidy*, *Roy Rogers* o *The Lone Ranger* en una larga lista que superó, según Huxley, el número de 20 colecciones dedicadas a personajes procedentes del cine o la televisión del Oeste. A eso habría que unir —aunque Huxley no las analiza en su libro— las tiras de prensa que se publicaban en esos años con dicha temática. Algunas de las más relevantes son *Red Ryder*, *Cisco Kid*, *Rick O'Shay* o *Casey Ruggles* en Estados Unidos o Matt Marriott en Reino Unido de manera que, aunque no era un género mayoritario en los periódicos, en esa época sí que tenía una importancia significativa.

En su libro, Huxley se centra sobre todo en el análisis de cómo se configura ese héroe solitario en el cómic del oeste, tanto en el caso en de que sus protagonistas sean figuras históricas que siempre se muestran de forma ficcionalizada como cuando se trata de colecciones protagonizadas por héroes provenientes del cine y la televisión. Se trata de un Oeste mítico en el que el tratamiento de los nativos americanos cae en múltiples estereotipos negativos que van desde su papel recurrente como villanos hasta su inferioridad intelectual con respecto al hombre blanco. Hay muy pocos que se muestren empáticos con los nativos americanos y, en estos casos, Huxley afirma lo siguiente:

> the poor treatment and the sympathetic portrayal of their plight could be seen as a metaphor for black Americans, without Hollywood having to directly confront the more contentious contemporary problem. This may hold up for some of the more enlightened Billy the Kid stories, and if so, for similar reasons of avoiding controversy. What it does highlight is the lack of black characters in the vast majority of Western comics during the main period covered in this book. Sadly, this observation can be widened to all American comics of the time, given the exception of some supporting characters, often portrayed in "comic" and racially offensive stereotypes. For Western comics there is no excuse for the lack of serious black characters, for although Western films also eschewed the portrayal of black characters, in reality there were large numbers of black cowboys in the post-Civil war period. Latter Western comics did little to improve the situation.[2]

[2] «el tratamiento pobre y la imagen simpática que se muestra podría verse como una metáfora de los negros americanos, evitando que Hollywood tuviera que enfrentarse directamente a un problema contemporáneo

Con esta afirmación se pone de manifiesto la ausencia de personajes afroamericanos en el cómic clásico del Oeste, pese a la relevancia que tuvieron los personajes históricos de raza negra en la conquista de la frontera norteamericana. Sin embargo, esta no es la única ausencia. Los personajes femeninos, aunque presentes, se limitan a un papel generalmente secundario: «Remarkably, there were more comics featuring the cowboys' horses (…) and also "sidekicks" of various types than there were featuring female stars».[3] La excepción a esta regla, dentro de las series dedicadas a las estrellas cinematográficas y televisivas, era la serie dedicada a Annie Oakley, pero en general y como afirma Huxley, es más importante el papel de los caballos que el de las mujeres en el cómic del Oeste. Estas dos cuestiones, el tratamiento de los nativos americanos y de las mujeres en el cómic clásico del Oeste, son dos de los aspectos más interesantes de la obra —por otra parte, breve— de Huxley.

Otra cuestión que se trata en el libro es el ocaso del género que se produce a partir de finales de los años cincuenta. Según Huxley, hay varios motivos para esta desaparición, entre ellos la decadencia del género en el cine y la televisión, pero en buena medida el autor considera que una causa importante de esta desaparición fue la implantación del «Comics Code». El cómic del Oeste previo al código muestra de forma explícita escenas de tiroteos sin esconder las muertes correspondientes. Con la implantación de la autorregulación del «Comics Code» era difícil incluir este tipo de escenas, por lo que se desnaturalizaron, en cierta medida, algunas de las propias convenciones del género. Eso no significa que, después de la implantación del código, no aparecieran series dedicadas al Oeste. Como indica el propio Huxley, DC y Marvel lo intentaron varias veces con colecciones dedicadas a personajes como Jonah Hex o Rawhide Kid y hubo otros intentos más recientes a través de editoriales independientes, pero siempre han sido casos aislados y, la mayoría de ellos, no han gozado del favor del público.

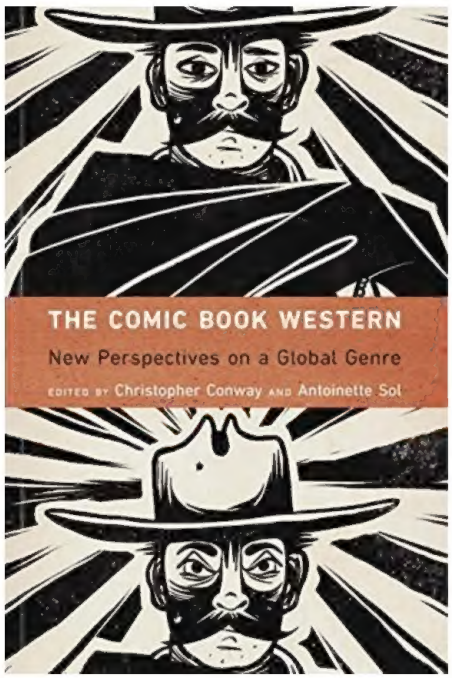
La decadencia del cómic del Oeste en Estados Unidos nos lleva al segundo libro mencionado que trata este tema y que, en cierta medida, complementa al anterior. Se trata de *The Comic Book Westerns. New Perspectives on a Global Genre*, un libro colectivo editado por Christopher Conway y Antoinette Sol. En la introducción de esta obra se manifiesta que «despite de Western's specifically American Geographical and nineteenth-century setting, creators outside of the United States have reterritorialized the genre's themes to explore their own culture and politics since the beginning of comics».[4] Así, el atractivo internacional que tiene el género del Oeste ha

más polémico. Puede que esto sea válido para algunas de las historias más brillantes de Billy el Niño, y si es así, por razones similares relacionadas con evitar la controversia. Lo que sí pone de relieve es la falta de personajes negros en la inmensa mayoría de los cómics del Oeste durante el periodo principal que abarca este libro. Lamentablemente, esta observación puede hacerse extensiva a todos los cómics estadounidenses de la época, con la excepción de algunos personajes secundarios, a menudo retratados con estereotipos "cómicos" y racialmente ofensivos. En los cómics del Oeste no hay excusa para la falta de personajes negros serios, ya que, aunque las películas del Oeste también evitaban la representación de personajes negros, en realidad había un gran número de vaqueros negros en el periodo posterior a la guerra civil. Los últimos cómics del Oeste hicieron poco por mejorar la situación» (traducción propia). HUXLEY, D. Lone Heroes and the *Myth of the American West in Comic Books, 1945-1962*. Londres, Palgrave MacMillan, 2018, pp. 71-72.

[3] «Sorprendentemente, había más cómics protagonizados por los caballos de los vaqueros [...] y también por "sidekicks" de varios tipos que por estrellas femeninas» (traducción propia). HUXLEY, D. *Op. cit.*, p. 72.

[4] «A pesar de la geografía específicamente estadounidense y de la ambientación decimonónica del Western, los creadores de fuera de Estados Unidos han resignificado los temas del género para explorar su propia cultura y política desde los inicios del cómic» (traducción propia). CONWAY, C. y SOL, A. «Introduction: the

traído como consecuencia que se pueden encontrar cómics de este género en prácticamente todos los países que tienen una industria más o menos desarrollada relacionada con este medio. De todas ellas, las más prolíficas, quizá debido a que sus industrias relacionadas con el cómic están entre las más potentes, son Italia y Francia, de manera que no es exagerado decir que el impacto del género en Europa hizo que, desde muy temprano, se publicaran en el Viejo Continente las series más importantes de historietas del Oeste.



Este libro se divide en dos partes de cinco capítulos cada una. En la primera, se hace un recorrido histórico a la presencia del cómic del Oeste en algunos países y, en la segunda, se analizan algunos casos concretos, ubicados en países diferentes a los estudiados en la primera mitad. En esta primera parte, junto a los casos obvios de Italia (escrito por Simone Castaldi) y Francia (Antoinette Sol), se hace un recorrido por la presencia del cómic del Oeste en otras geografías menos conocida, al menos en lo que se refiere a este género, como son Alemania (Johannes Fehrle), Polonia (Marek Paryz) y México (Christopher Conway). Si valoramos la primera parte en su conjunto, se trata de una contribución fundamental a la historiografía del cómic dedicado a este género, ya que, como decía Horn en su momento y es algo que sigue vigente en la realidad, no hay prácticamente obras dedicadas a este tema. Sin embargo, el mayor problema que tiene esta primera mitad a la hora de afrontar este recorrido histórico es la propia estructura del libro. Se trata de una obra colectiva y, por tanto, todos los capítulos tienen una extensión similar. Esto hace que, en el capítulo de Italia, un país con una tradición del cómic del Oeste muy prolífica, la profundidad de análisis sea mucho menor que en el caso de otras realidades geográficas donde el número de publicaciones es sensiblemente menor y, por tanto, se puede dedicar más espacio a cada obra. Esto, por ejemplo, trata de paliarse en el capítulo dedicado a Francia centrar buena parte de su contenido en la figura de Blueberry, lo que permite profundizar en el análisis a costa de sacrificar, en cierta medida, la cuestión historiográfica.

En la segunda parte, como se ha comentado, se analiza el cómic del Oeste en otros países no tratados en la parte anterior, pero sin afán historiográfico, sino a través de algunos ejemplos. Así, Manuel Borzone, centra su capítulo en el *Sargento Kirk* de Oesterheld y Pratt publicado en Argentina, Joel Deshaye nos habla de la serie canadiense *Triumph Comics* publicada en la década de 1940 y, más específicamente, de la representación de los nativos americanos en sus relatos y David Río analiza la serie del personaje principal y otras series del Oeste que aparecían en la revista española *El Coyote*. Se trata de casos representativos en sus respectivas industrias que, aunque no sea su principal objetivo, completan el recorrido historiográfico de la primera parte. Más específicos, sin embargo, son los capítulos de Lee Broughton en los que trata los elementos narrativos propios del género del Oeste, presentes en algunas historias del Juez Dredd y de

Globalization of the Comic Book Western», en CONWAY, C. y SOL, A. (eds.) *The Comic Book Western. New Perspectives on a Global Genre*. Lincoln, University of Nevada Press, 2022, p. 2.

Rebeca Suter, y analiza una serie como *Mayme Angel* donde el escenario del Oeste americano se pone al servicio de las convenciones narrativas del *shojo* manga. Un análisis de obras más recientes que muestra la enorme vigencia de este género en diferentes latitudes y, en muchas ocasiones, fuera de las historias que típicamente se han clasificado como de este género.

Por tanto, las dos obras presentadas en esta reseña vienen a paliar la falta de atención académica que ha recibido tradicionalmente el cómic del Oeste. No se trata de una reconstrucción totalmente historiográfica, sino de un análisis de cómo las convenciones del género se han ido mostrando, por un lado, en el mercado estadounidense anterior a la implantación del «Comics Code» y, por otro lado, a nivel internacional. Aunque se trata de dos libros con objetivos y aproximaciones metodológicas muy diferentes y que, por tanto, se pueden leer de manera individual, su lectura conjunta permite profundizar en un género que, especialmente desde el punto de vista comercial, ha tenido mucha importancia a nivel histórico y sigue siendo muy relevante en alguno de los mercados más importantes de historieta, como son el francés y el italiano, con series que muchas veces ocupan los puesto más altos de las lista de ventas de cómics en sus respectivos países y que, además, son exportados a otros muchos mercados.

FRANCISCO SÁEZ DE ADANA

Francisco Sáez de Adana es Catedrático en la Universidad de Alcalá y Director de la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic. Ha publicado los libros Una historia del cómic norteamericano *y* Milton y los piratas. Un ensayo sobre la obra maestra de Caniff. *En el ámbito de los estudios de cómic tiene numerosas publicaciones, entre las que se encuentran artículos en revistas como* Studies in Comics, Journal of Graphic Novels and Comics *y* Journal of Popular Culture. *Ha coordinado tres números de la revista* Tebeosfera, *revista de la que es miembro de su Comité de Redacción, y desde el año 2020 forma parte de la dirección de la revista* CuCo, Cuadernos de Cómic. *Forma parte también del Comité Editorial de las revistas* Studies in Comics *y* Sequentials *y del Comité Asesor de la revista* Neuróptica. *Es también traductor de las ediciones españolas de* Polly and her pals, Li'l Abner *y* Gasoline Alley *publicadas por Diábolo Ediciones. Es editor de Ediciones Marmotilla, editorial especializada en los estudios teóricos sobre cómics.*

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación, plataformas y bases de datos:

Revista publicada por la Editorial Universidad de Alcalá, con el patrocinio del Instituto Franklin y de la cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/normaspresentacion

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 19, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cuadernosdecomic@uah.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2023 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual